GL!TCHY FRAMES

#10

NOV 2016

ENTRETENIMIENTO VISUAL

» DOCTOR STRANGE «

Mientras que la película de Marvel protagonizada por Benedict Cumberbatch llega a los cines de Argentina te recomendamos qué cómics leer del famoso cirujano convertido en hechicero.

MENÚ

"El arte del error también es entretenimiento. La falla electrónica –o 'Glitch' en inglés– no afecta de forma negativa; más bien es una característica no prevista, un hecho singular que puede ser interesante. A partir de este marco, **Revista Glitchy Frames** nace del error para producir una secuencia de singularidades sobre el entretenimiento en general a base de nuestra experiencia, reflexión y crítica."
–Alejandro Anzoleaga, Director y Diseñador de **Glitchy Frames**.

Revista Glitchy Frames es un proyecto independiente que reúne muchas personas haciendo lo que más les gusta. Nuestro objetivo es seguir creciendo principalmente gracias a tu difusión; compartiendo nuestro material ya nos estás dando una mano enorme y siempre vamos a estar agradecidos por eso. Naturalmente, llevar acabo un proyecto de tal magnitud consume mucho tiempo de trabajo y gastos varios. Si estás interesado en aportar podés participar en Patreon.com/gyfs o mediante MercadoPago y cada mes vamos a enviarte el PDF de la revista para descargar, entre otros premios que iremos formulando.






INDUSTRIA ARG

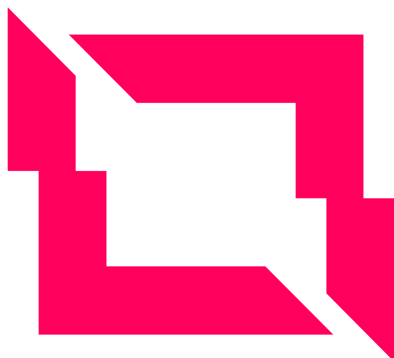
GL!TCHY FRAMES

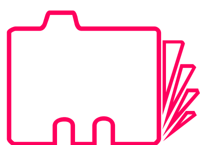
EDITORIAL

A principios de noviembre del corriente año se celebró la **Exposición de Videojuegos Argentina** (EVA) en el Centro Cultural de la Ciencia de Buenos Aires. Si bien publicamos una extensa cobertura en nuestro blog, destacaremos algunas palabras del análisis sobre nuestra industria nacional.

En **EVA 2016** nos encontramos con decenas de desarrolladores independientes exponiendo a sus creaciones nacidas fruto del amor por los videojuegos. Hubo de todo, desde juegos de rol, carreras de autos, platformers e incluso Realidad Virtual. Además, el evento contó con personalidades importantísimas del mundo de los desarrolladores que dieron charlas instructivas, aconsejando a los incursionistas y despejando dudas.

Más allá de que fue muy agradable hablar con los desarrolladores plagados de sueños y que nos cuenten en carne propia lo que es el proceso de nutrir un proyecto día a día, la sensación que reinó durante todo el evento fue de una desconexión enorme entre ellos y los asistentes. Es decir, si bien sabemos que la EVA es una exposición para desarrolladores, no hay que olvidar que el producto final que ellos hacen está dirigido a un mercado, un mercado lleno de gente que en su mayoría no es ni programador, ni desarrollador ni nada de eso. Entonces, nos llenó de dudas y no nos sentimos muy integrados al ver lo sectarias que fueron las charlas y lo técnico que fueron algunos desarrolladores cuando le preguntamos aspectos de la mecánica de sus juegos. La única interacción constante entre el gamer promedio y el desarrollador eran algunos minutos en los que nos sentamos con su Laptop / PC / Celular / Tablet y nos daban instrucciones básicas para que podamos probar sus juegos. Por otro lado, se hizo notoria la falta de actividades que acorten esa distancia y nos hagan convivir a todos en un mismo ambiente. A fin de cuentas, aunque nuestras aptitudes sean distintas, todos amamos los videojuegos y deberíamos poder hablar el mismo idioma.





STAFF

DIRECCIÓN & DISEÑO
Alejandro Anzoleaga **@lale11**
EDICIÓN Y CORRECIÓN
Natalí Toiw **@natali_toiw**
Laura Amarilla **@heylauringui**
Alvaro Velasco
ESCRIBEN EN ESTA EDICIÓN
Federico Coronel **@Fedeguitar**
Solowi Fawles **@_daijoubanai**
Federico Lo Giudice **@okelfo**
Matías Puga **@ThatPBloke**
Laura Petroff **@monkeylibrium**
Germán Battiston **@CMDRGerkor**
Rodrigo Scarlata **@gordolocojuega**
Eugenio Novas **@Uquelele_**
Germán Perrotta **@GerJP**
Catalina Ecruteak **@manatits**
Lucas Robledo **@LucasRobledo**
Tatiana Mon Avalle **@tatimonavalle**
Jeremías Curci **@TheChopper1209**
German Leal **@afrotw**
Jorge Abreu **@ar_jorge1987**

CONSULTAS
Ante consultas o para publicitar tu emprendimiento contáctanos vía e-mail a **PR@glitchyframes.com**

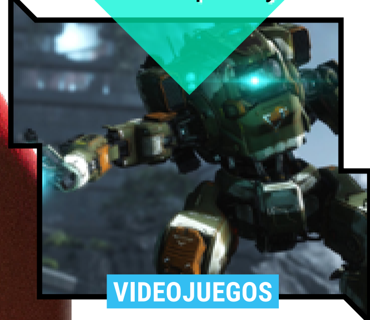
GL!TCHY FRAMES
Año 1 - Nº 10 - NOVIEMBRE 2016
Distribución gratuita

MENÚ



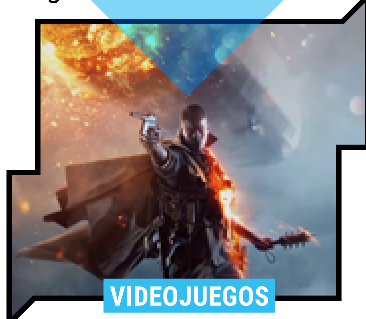
MENÚ

16
Analizamos **Titanfall 2**, el innovador y lleno de acción FPS de Respawn y EA



VIDEOJUEGOS

22
Te contamos el verdadero horror de la primera gran guerra con **Battlefield 1**



VIDEOJUEGOS

26
Dragon Ball está de vuelta con **Xenoverse 2** para cumplirnos otra vez un deseo



VIDEOJUEGOS

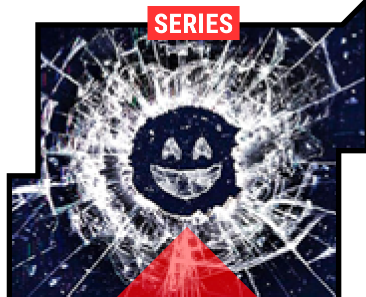
ANIME



La fiebre **Pokémon**, no se detiene, **Sun & Moon** prendió la mecha de los fans

60

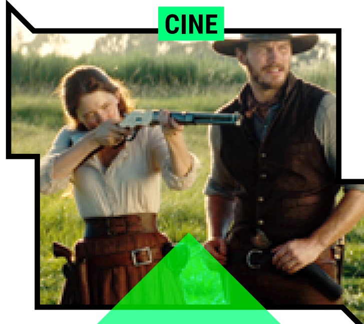
SERIES



Netflix no para y nos trae una nueva temporada de **Black Mirror** muy interesante

50

CINE



¿Vemos una de vaqueros? Copate leyendo la reseña de **The Magnificent Seven**

42







Destacados

Lanzamientos
Noviembre 2016

Texto Federico Coronel **@Fedeguitar**

BONUS



18/11

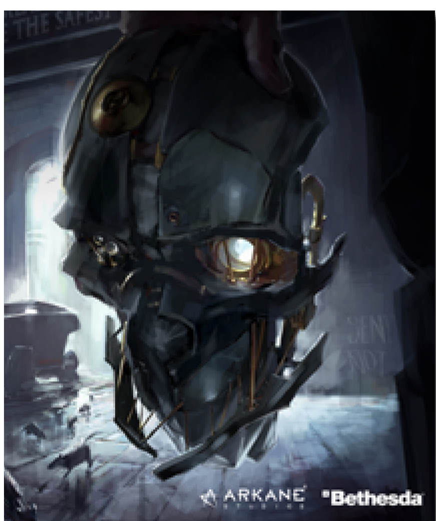




CARTOON NETWORK - BATTLE CRASHERS

Xbox One, PlayStation 4 y Nintendo 3DS

Con jugabilidad y nombre similar a *Castle Crashers*, este Beat'em up de Cartoon Network reúne a los personajes de las series animadas mas exitosas para salvar al mundo luego de que Tío Grandpa viajara a través de múltiples dimensiones. Entre los protagonistas del juego se encuentran, Finn de Adventure Time, Steven Universe, Clarence, Gumball y muchos más. Ideal para jugar en cooperativo local de 4 jugadores.





DISHONORED 2

Xbox One, PlayStation 4 y PC

El título desarrollado por Arkane Studio y ganador de más de 100 premios, Dishonored, regresa con su secuela, esta vez introduciendo novedades como nuevos poderes y personajes. ¿Jugarás como Emily Kaldwin y sus nuevos poderes o su protector, Corvo Attano, protagonista de la primer entrega? Nuevamente Dishonored 2 nos dará varias opciones a la hora de completar sus misiones, ya sea utilizando el nuevo sistema de combate brutal, o el sigilo combinado con los poderes, armas y gadgets.



— **NIVEL DE EXPECTATIVA (5/5)**



WATCH_DOGS 2

15

Xbox One, PlayStation 4 y PC (29/11)

Watch_Dogs regresa con nuevo protagonista, Marcus Holloway. Este joven hacker de San Francisco formará equipo con el grupo de hackers Dedsec para llevar a cabo el ataque más grande de la historia a CtOS 2.0, un sistema operativo invasivo que está siendo utilizado por los cerebros criminales para monitorear y manipular a los ciudadanos en una escala masiva. Como novedad, Watch_Dogs 2 añade misiones de historia co-op para dos jugadores y una experiencia de multijugador renovada con todo tipo de actividades.



POKÉMON SUN & MOON

18

Nintendo 3DS

Celebrando 20 años de Pokémon y el inicio de la séptima generación de los juegos, Moon/Sun nos lleva a la región tropical de Alola con nuevos Pokémon nunca antes vistos y nuevas formas de algunos conocidos como Meowth, Exeggutor, Vulpix, entre otros. En cuanto a las novedades, presenta el modo multijugador Battle Royale que permite batallas Pokémon entre cuanto jugadores y los nuevos y potentes Z-Moves.



FINAL FANTASY XV

29

Xbox One y PlayStation 4

Noctis, príncipe heredero del reino mágico de Lucis, se embarca en una búsqueda para recuperar su corona en esta nueva entrega de la saga Final Fantasy. Al volante del Regalia y junto a varios compañeros, FFXV promete ser una aventura de acción centrada en la amistad de sus protagonistas, el destino y el legado. Para adentrarse aún más en su universo, se lanzó la serie animada Brotherhood Final Fantasy XV y la película Kingsglaive: Final Fantasy XV. Cabe destacar que FFXV contará con soporte para PlayStation Pro, PlayStation VR y HDR en Xbox One S.



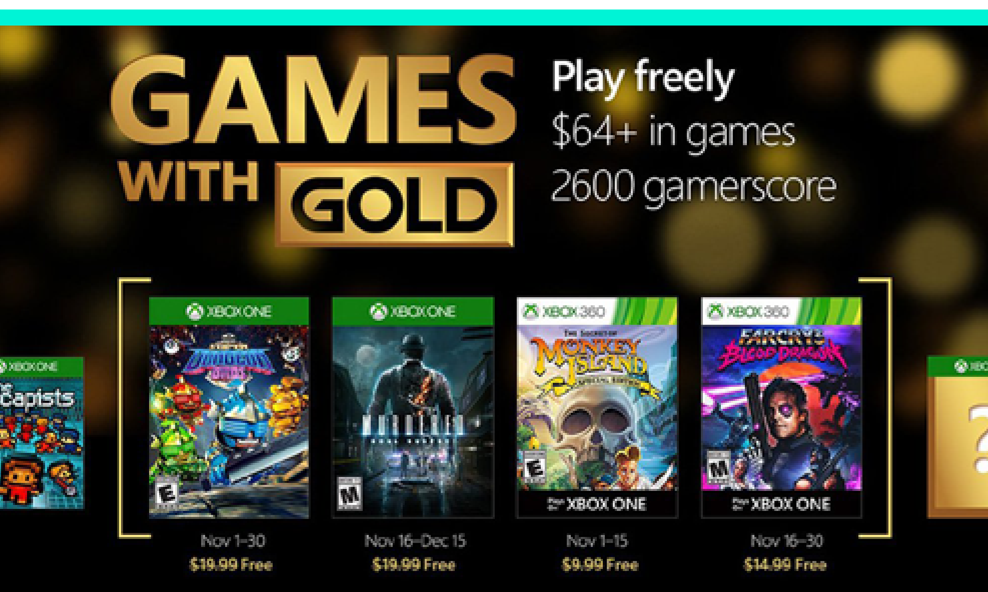
— NIVEL DE EXPECTATIVA (5/5)



It's Free

PlayStation Plus y Games With Gold

Por Federico Coronel **@Fedeguitar /** Alejandro Anzoleaga **@lale11**



¿CÓMO LOS CANJEO?

Suele pasar que uno no tenga espacio suficiente en el disco rígido para canjear los juegos gratuitos y así no perderlos una vez finalizado el mes, pero quizás no sabían que también existe otra alternativa además del Store de las consolas para canjear los juegos:

Xbox: En *Xbox.com* a través de ***este enlace*** y luego descargarlos desde el historial en la consola. O también con **Xbox One Smartglass**, la aplicación móvil cuenta con su propio store donde podemos canjear los juegos gratuitos sin necesidad de instalarlos.

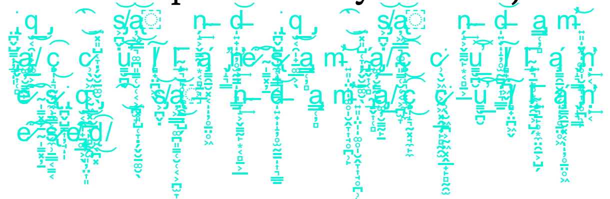
PlayStation Network: En el Store web de PlayStation través de ***este enlace*** donde deben iniciar sesión con su cuenta de PSN, agregar los juegos al carrito y luego hacer checkout. Una vez hecho esto los juegos aparecerán en la biblioteca de su consola listos para instalar. O con **PlayStation App**, abriendo el store desde la aplicación móvil, disponible para iOS y Android, y seguiendo los mismos pasos como el Store web.

Tip: Estas variantes al store de la consola también sirven para aquellas personas que sean Xbox Gold o PS+ y todavía no hayan hecho el cambio a la nueva generación de consolas. De esta forma si algún día deciden hacer el cambio ya empezarán con varios juegos listos para descargar.

En noviembre los usuarios de Xbox One podrán jugar dos títulos exclusivos y dos disponibles para Xbox 360 gracias a la retro-compatibilidad, lo que significa que podrán acceder a cuatro juegos por estar suscriptos a Games with Gold.

Para Xbox One, noviembre trajo dos juegos del programa ID@Xbox con los títulos *Super Dungeon Bros* (desde el 1º al 30), un título donde el metal y la fantasía se combinan para jugar en equipo y vencer obstáculos en diferentes mazmorras; y *Murdered: Soul Suspect* (desde el 16 de noviembre al 15 de diciembre), donde podemos jugar como un detective fallecido que deberá resolver su propio asesinato.

Para Xbox 360 (y Xbox One gracias a la retro-compatibilidad), los miembros de Xbox Live pueden jugar al clásico de aventura *Monkey Island: SE* (desde el 1º al 15), versión remasterizada del juego de LucasArts donde Guybrush Threepwood es un aspirante a pirata; y al *Far Cry 3: Blood Dragon* (desde el 16 al 30), un espectacular, ochentoso y bizarro First-Person Shooter de Ubisoft, donde jugamos como Rex Colt, quién deberá matar a los malvados y salvar al mundo de cyborgs y dinosaurios que lanzan rayos de los ojos.





ANUNCIO DE PLAYSTATION

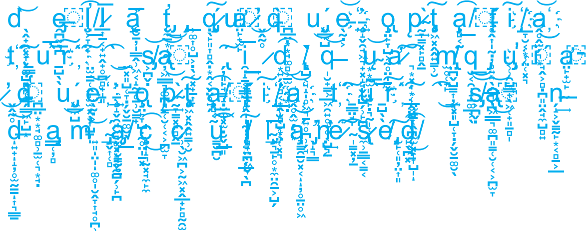
Desde el 22 de septiembre de 2016, los precios de la suscripción a PlayStation Plus pasaron a USD 59,99 para doce meses y USD 24,99 para tres meses. El precio del plan mensual se mantuvo en USD 9,99. Si ya sos miembro, los precios nuevos entrarán en vigencia recién cuando renueves tu suscripción anual o trimestral.

Los miembros de **PS Plus** (US) ya pueden descargar sus videojuegos gratis del mes de noviembre para sus consolas PlayStation 4, PlayStation 3 y PS Vita.

En primer lugar, los usuarios de PS4 obtuvieron *Everybody's Gone to the Rapture*, sucesor espiritual del juego de aventuras experimental Dear Esther. Por otro lado, también recibieron *The Deadly Tower of Monsters*, un divertido Shoot 'em up desarrollado por ACE Team que parodia películas de ciencia ficción clase B, donde los protagonistas tendrán que escapar del planeta Gravoria.

Para los usuarios de PS3 llegó el juego de simulación de rallies *DiRT 3*; y el espectacular RPG *Costume Quest 2*, secuela del juego de aventuras de Double Fine, para jugar como Wren o como Reynold, donde deberemos detener a un malvado villano que desea desaparecer Halloween.

Por último, en PlayStation Vita encontramos el juego de puzzles *Letter Quest Remasterd* (disponible también en PS4); junto a *Pumped BMX+* (disponible en PS4 y PS3), un juego de desplazamiento lateral en 2D para todos aquellos fans de las competencias BMX, los trucos y combos; contando con más de 500 desafíos.















ANIVERSARIO 20

DUKE NUKEM 3D

"PRESO EN MI CIUDAD"

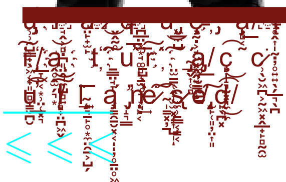


Texto: Fede Lo Giudice **@okelfo**

Duke Nukem volvió a la acción el mes pasado de la única forma en la que todavía es aceptable: con un nuevo capítulo para el brillante **Duke Nukem 3D** de 1996, que este año cumplió 20 vueltas alrededor del sol. ¿Te acordás por qué este lanzamiento cambió el mundo?

A principios de los 90s apareció *Doom* y empezó a cambiar el mundo. La genial aventura de *id Software* transportaba a los jugadores a un Marte futurista donde podían recorrer bases militares con portales al inframundo, plagadas de aliens y armas futuristas. Un clásico *First-Person Shooter* de rudimentarias tres dimensiones, fue el pionero absoluto de un nuevo género y permitió a montones de franquicias completamente diferentes, acercarse a esta modalidad. Quizás el ejemplo más destacado de este ímpetu de probar cosas nuevas y tomar riesgos sea el de **Duke Nukem**, que hasta entonces contaba con dos juegos de plataformas en 2D titulados *Duke Nukem* y *Duke Nukem II* respectivamente.





La franquicia *Duke Nukem* había tenido un éxito moderado, aunque su gameplay no estaba a la par de los plataformas en consolas, principalmente porque hasta la llegada de los GPU/placas de video, la mayor parte de los juegos de PC eran técnicamente deficientes en comparación. Esta razón, validaba el experimentar en un género completamente nuevo, nadie extrañaría el formato anterior. Así, de la mano de ocho personas, con 300,000 dólares en mano, nació la tercer aventura de Duke titulada **Duke Nukem 3D** (DN3D).

Apogee Software –que tiempo después abandonó este nombre para convertirse en **3D Realms**– tomó un approach diferente a la hora de crear el espacio donde Duke tendría sus nuevas aventuras. En vez de un castillo como Wolfenstein o una base militar de ciencia ficción, los creadores decidieron inspirarse en locaciones del mundo real. La aventura de Duke se dividió en tres capítulos; el primero con escenarios como un cine, una comiquería, hoteles y librerías. En lugar de la ciencia ficción dura de otros juegos, Duke Nukem 3D replicó atmósferas del mundo "real", y las plagó de aliens enemigos y strippers. El segundo capítulo fue más tradicional y, por ende, menos recordado. Los DLCs que llegaron posteriormente fueron mucho más bizarros, con temas invernales, de navidad, o tropicales; una completa locura.

FICHA TÉCNICA

DISEÑADORES
George Broussard, Allen H. Blum III, Todd Replogle
GÉNERO
First-Person Shooter
DESARROLLADOR
3D Realms
APARICIÓN
29 de enero de 1996

El gameplay era similar al de los FPS de la época: recorrer un nivel mientras encontramos secretos, baleamos enemigos, nos curamos con medikits y usamos llaves de colores para abrir puertas. La diferencia yacía en el mundo y en Duke: gracias a las mejoras tecnológicas, el protagonista podía reaccionar, decir cosas y tirar líneas de diálogo con relación a lo que ocurría en pantalla. Los desarrolladores usaron estas posibilidades para convertir a Duke en una parodia de *Schwarzenegger*, *Stallone*, *Van Damme* y cuanto héroe de acción clásico de aquellos años podamos pensar.



Duke podía romper cosas, mear, insultar a los aliens, ofrecerle guita a las strippers que bailaban al son de su icónico *"shake it, baby"*, y mil acciones más, que aunque no tenían impacto en el gameplay, daban mucho color y complementaban la experiencia para darle un tono decadente, urbano, lleno de ironía y cinismo –como si Trump ya hubiese sido presidente en ese entonces.



3D Realms veía al mundo con una lente muy oscura, lleno de banalidades y superficialidades, y esto se hacía patente en toda la construcción del escenario y sus detalles.



20TH ANNIVERSARY EDITION WORLD TOUR




SNACKS
SNACKS
COLA
HEALTH
ARMOR
AMMO
95
97
47




HEALTH
ARMOR
AMMO
INV
100
100
80
100%


HEALTH
ARMOR
AMMO
INV
100
79
58
100%


PLOYEES
ONLY





El punto fuerte de **Duke Nukem**, justamente, no era su gameplay revolucionario –aunque algunas de sus armas fueron increíblemente creativas– o los gráficos de último nivel (Quake salió algunos meses después y le pasó el trapo por todos lados), sino el tono de la aventura y el personaje en sí. Bajo cualquier perspectiva que se nos ocurra, *Duke Nukem* es un tipo asqueroso, degenerado, sexista y ególatra, pero esto no solo no desentonaba con el resto de la industria sino que estaba presentado de un modo tan directo y desentendido, tan exagerado, que se comprendía perfectamente como una parodia. Sí, Duke era un imbécil, pero ahí radicaba la gracia del personaje.

Todos estos elementos hicieron que **Duke Nukem 3D** fuera una parodia bastante completa del cine, la TV, e incluso del panorama gaming de aquel momento. Duke hacía chistes sobre franquicias rivales de la época y esto dotaba al juego de actualidad, aunque ya se notaban los recursos epocales y a veces no se entendía bien a qué aludía el protagonista. Sea como sea, el título se convirtió en un éxito inmediato, y junto a Doom y Wolfenstein formó la trifecta de juegos que popularizaron los FPS en PC. A lo largo de los años, recibió nuevos paquetes de episodios, escenarios, e incluso posibilidades de jugar en mapas multijugador vía la red de redes que, para la época, era un concepto bastante novedoso que estaba dando sus primeros pasos.

Como Duke tuvo tanto éxito, el juego fue migrado a casi todas las consolas que estaban en el mercado y aún hoy en día sigue recibiendo nuevas versiones. Entre compilaciones, ediciones especiales con DLC y ports, ya hay más de una docena de formas de jugar la clásica aventura del gringo malo del gaming. Además, también hubo varios spin-offs para celulares, PlayStation 1 y Nintendo 64. Pero la secuela oficial de Duke Nukem 3D no llegaría hasta 2011, de la mano de Gearbox Software, quienes habían adquirido los derechos de la franquicia.





PORTADAS DE AYER Y HOY

Duke Nukem Forever fue anunciado oficialmente el 28 de abril de 1997. El 8 de mayo de 2009, tras 14 años de desarrollo, 3D Realms anunció que no continuaría con el desarrollo del juego. El 3 de septiembre de 2010, Gearbox Software dio a conocer que se encargaría del desarrollo. Finalmente, fue publicado el 10 de junio de 2011.



Duke Nukem Forever fue un fracaso completo, tanto con la crítica como con los fans. Todo aquello que era encantador y gracioso en 1996 se había vuelto genérico, misógino o irrelevante. Nuestro protagonista había dejado atrás el estilo langa gracioso, carismático y medio salame, y se había convertido en una especie de fracasado que nunca terminó el secundario, que no para de recordar aquella vez que jugó para las inferiores de Atlanta y casi mete un gol en un clásico. La falta de éxito puso a dormir a la franquicia desde entonces y sólo se vieron nuevos ports de **Duke Nukem 3D** como para recordarnos que el personaje existe.

Por eso, es interesante el modo en que eligieron festejar los 20 años de aquel hito: **Duke Nukem 3D Anniversary Edition** –para PC, PS4 y Xbox One– es una versión que corta la grasa de algunas de las expansiones más extrañas y nos deja sólo con los tres capítulos originales, un cuarto que se lanzó a fines de 1996 como DLC gratuito y un quinto capítulo completamente nuevo, creado por el equipo original que estuvo detrás del juego en 1996. Nadie sabe si habrá nuevas entregas o secuelas "reales" de *Duke Nukem Forever*, pero quizás aquel experimento pueda dejar en claro qué fue lo que hacía especial al personaje: no copiar a las franquicias del momento y crear buenos ambientes con gameplay no-lineal, permitir la exploración y usar al humor como condimento y no como leitmotiv.

»HORÓSCOPO GEEK«

Texto: Jorge Abreu **@ar_jorge1987**



Aries


21 DE MARZO | 19 DE ABRIL

Con Marte, el dios de la guerra, interponiéndose en tu camino, lo ideal es que le des una buena dosis de *Battlefield 1* para aprovechar que la suerte esté a tu favor.

Tauro


20 DE ABRIL | 20 DE MAYO

Hay que aprovechar la fuerza de Zeus cuando se transforma en Tauro y salir a practicar para competir con el *Tekken 7* que si bien todavía no salió, ya viene pidiendo pista con sus competencias internacionales.

Géminis


21 DE MAYO | 20 DE JUNIO

Mercurio impone la necesidad de economizar en un fin de año que se viene lleno de lanzamientos, lo mejor para el gamer de PC es esperar las *Winter Sales* de *GoG* y Steam, y para las consolas aprovechar los juegos de *Games With Gold* y *PS Plus*.

Cáncer


21 DE JUNIO | 22 DE JULIO

Con ascendente en Luna, claramente ya saben que *Pokemon Moon* debe ser su elección en la nueva entrega para 3DS.

Leo

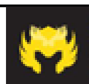

23 DE JULIO | 22 DE AGOSTO

Con oposición astronómica en el Sol, al igual que pasa con Cáncer pero con otro astro, todo indica que *Pokemon Sun* es para ustedes.

Virgo


23 DE AGOSTO | 22 DE SEPTIEMBRE

El electromagnetismo de Mercurio hace estragos en tu memoria, vas a sentir que estamos en los 90s y las ganas de jugar a la Mini NES te van a perseguir a todos lados.

Libra


23 DE SEPTIEMBRE | 22 DE OCTUBRE

Los Librianos con Venus como benefactor, están en su momento ideal para convertirse en la estrella futbolera de las botineras o botineros, momento ideal para ir por la gloria en el *FIFA* o *PES*.

Escorpio


23 DE OCTUBRE | 21 DE NOVIEMBRE

Con energías procedentes de Plutón, el escorpiano en estas semanas va a sentir una furiosa necesidad por probar *Titanfall 2*.

Sagitario


22 DE NOVIEMBRE | 21 DE DICIEMBRE

Las energías de Júpiter elevarán tu cosmos para que no quede ni un solo enemigo en pie en *Shadow Warrior 2*.

Capricornio


22 DE DICIEMBRE | 19 DE ENERO

Con oposición en La Tierra, en su futuro se vislumbra una gran cantidad de horas jugando el *Farm Simulator*, atentos a no perder la compostura del día a día laboral soñando con granjas y tractores.

Acuario


20 DE ENERO | 18 DE FEBRERO

Con ascendente en Urano, atraviesan un momento ideal para agarrarse a las piñas en *Dragon Ball Xenoverse 2* bajo el agua y así cambiar el curso de la historia.

Piscis


19 DE FEBRERO | 20 DE MARZO

Con Neptuno asomando, el hijo mayor de Saturno, y toda la mitología que los rodea, es el momento ideal para aprovechar todas esas energias misticas y volcarlas en las luchas mágicas del nuevo *Final Fantasy XV*.



VIDEOJUEGOS

TITANFALL 2

UN TITÁN SIN PACHORRA

Dos años después de su entrega original, el innovador y lleno de acción *First Person Shooter* de **Respawn Entertainment** y **EA**, está de regreso más completo que nunca con nuevos titanes, modos de juego y campaña singleplayer.

Texto Federico Coronel **@Fedeguitar**

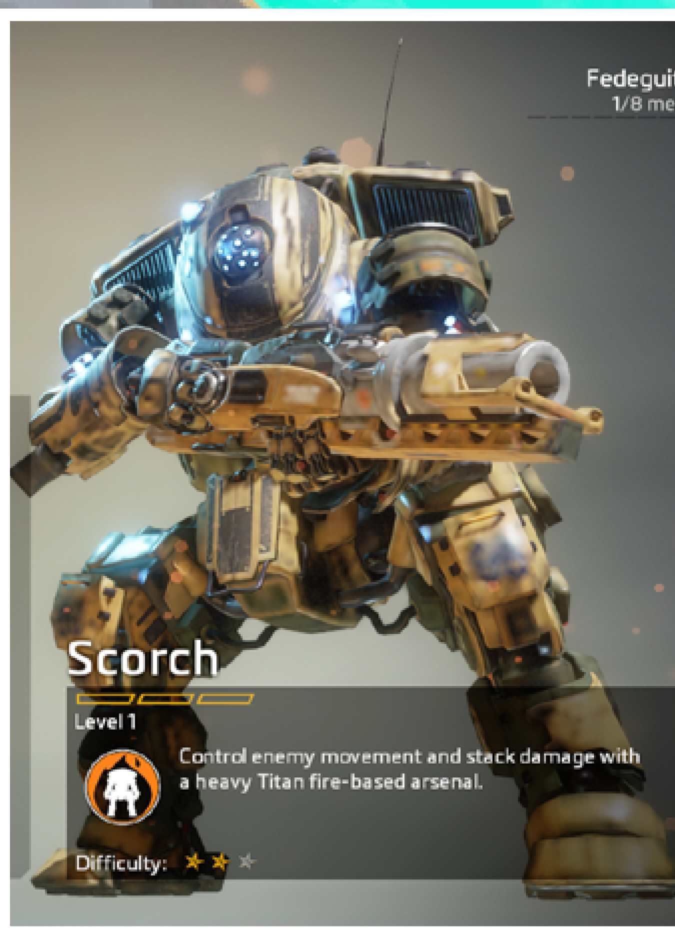


Ambientada en el mismo universo que la primera entrega, donde la humanidad ha colonizado otros planetas convirtiéndolos en campos de batalla de una lucha permanente entre IMC -The Interstellar Manufacturing Corporation- y la Militia, la historia de Titanfall 2 se centra en el soldado de la Militia Jack Cooper, quien siempre soñó con convertirse en piloto pero nunca superó el entrenamiento.

Durante una misión, Jack y otros miembros de la Militia -incluyendo a su capitán Lastimosa- se encuentran rodeados por fuerzas de la IMC. Ante esta situación, Lastimosa -que además al ser piloto en Militia contaba con un titán- se sacrifica para salvar a Jack, quien termina quedando inconsciente en medio del enfrentamiento.

FICHA TÉCNICA

PLATAFORMA
PC, XBOX ONE, PS4
GÉNERO
First Person Shooter
DESARROLLADOR
Respawn Entertainment
DISTRIBUIDOR
Electronic Arts
LANZAMIENTO
28 de octubre de 2016
PRECIO
USD$59,99
SITIO WEB
www.titanfall.com
JUGADORES
1-12 Competitivo Online



Al despertar, Jack se reencuentra con su capitán agonizando, quien justo antes de morir le transfiere su licencia de piloto y le pide que complete la misión que él tenía en curso. Jack finalmente había cumplido el sueño de ser piloto, pero está solo con su titán BT-7274, en un planeta desconocido lleno de soldados y asesinos de la IMC, donde su única opción es trabajar en equipo para completar una misión que nunca tuvo la intención de llevar a cabo.

A lo largo de nueve misiones, con una duración aproximada de entre ocho y nueve horas en su máxima dificultad y una premisa “simple”, la campaña de Titanfall 2 no parece gran cosa comparado con otros juegos como RPGs, pero en lo que respecta a otros shooters sorprende muchísimo ya que combina secuencias de acción, puzzles y exploración y alguna que otra escena de humor con los hilarantes diálogos entre Jack y BT.

Gran parte de la campaña también sirve como tutorial ya que en el modo multiplayer, los jugadores presentan los distin-



LOS PROTAGONISTAS JACK Y BT

TITÁN CON SKIN PERSONALIZADA

tos tipos de titanes y desbloquean armas y equipamientos durante su desarrollo. Lo mejor de este aspecto es que, una vez desbloqueadas las armas y/o habilidades, se pueden armar loadouts personalizados sin ningún tipo de limitación.

Otro detalle que cabe destacar es la capacidad de identificarse con Jack, que también es sólo un novato en lo que respecta al manejo de titanes y sus habilidades.

Por otro lado, uno de los pequeños problemas de la campaña es su dificultad, ya que si bien puede complicarse en algunos enfrentamientos, la IA deja mucho que desear. En la dificultad máxima (Maestro) el único cambio que se presenta es el daño que nos hacen los enemigos; la IA no es lo suficientemente inteligente y se pierde si se encadenan varios movimientos de parkour para esquivarla, pierde el rastro y queda vulnerable a los ataques

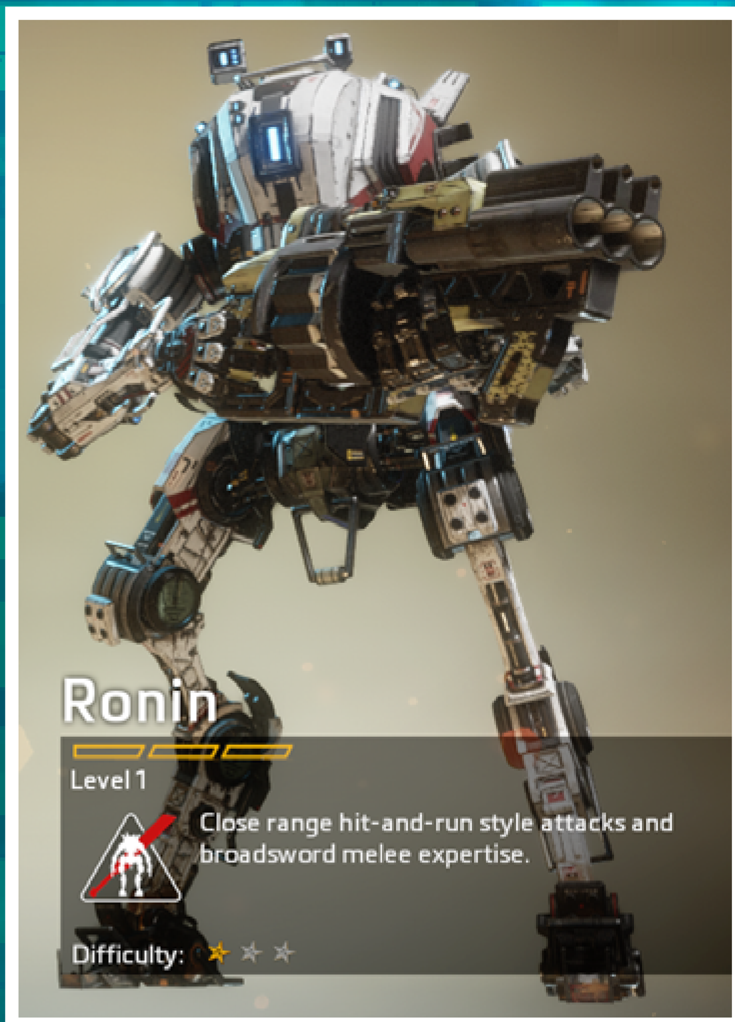
En lo que respecta al apartado multijugador de Titanfall 2, realmente se notan algunos cambios en comparación a la primera entrega y, principalmente, al Tech Test que tuvo lugar durante el mes de agosto. Los distintos tipos de Titanes han sido balanceados y las clases de soldado -especialmente la de francotiradores-, ya no son tan poderosas como antes, lo que vuelve más justa experiencia de juego.

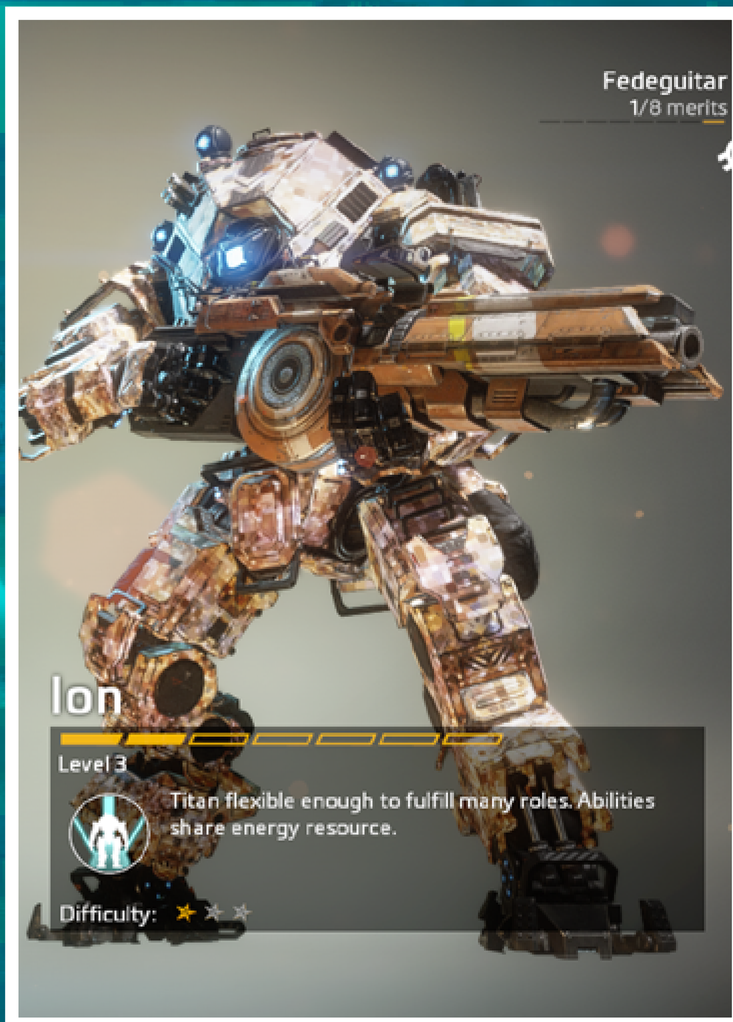
"Como shooter sorprende muchísimo ya que combina secuencias de acción, puzzles y exploración y alguna que otra escena de humor con los hilarantes diálogos entre Jack y BT."

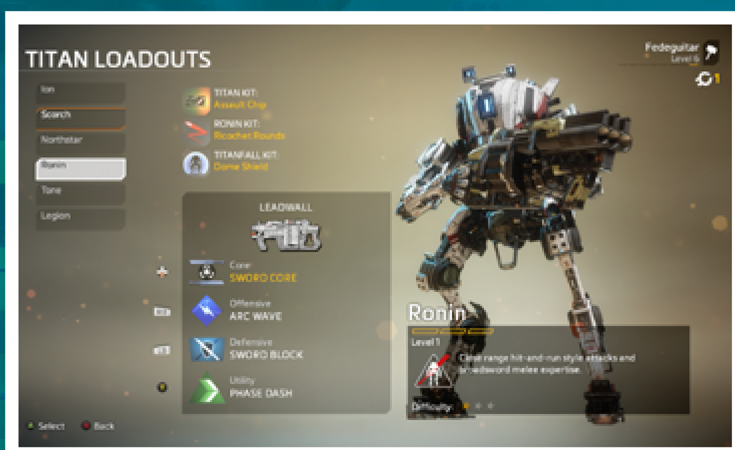
En cuanto a los nuevos titanes, aparece Ronin, ágil y poderoso con su ataque de espada, pero poco resistente; Scorch, lento pero resistente y fuerte con su ataque de fuego y Ion que es similar al clásico Atlas de Titanfall 1, pero con una habilidad que lanza un devastador rayo láser. Esta última clase de titán es la más balanceada de las 6.

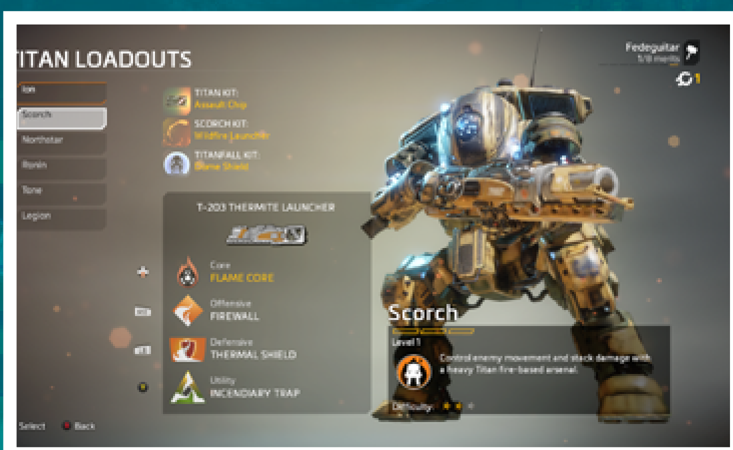
Respecto de los pilotos, el arsenal de habilidades y armas ha sido completamente renovado, presentan nuevas herramientas como el gancho que nos permite recorrer el mapa más rápido y facilita el rodeo de titanes enemigos, A-Wall que genera una pared para utilizar como cobertura y Pulse Blade que al lanzarla revela todos los enemigos cercanos al cuchillo radar.

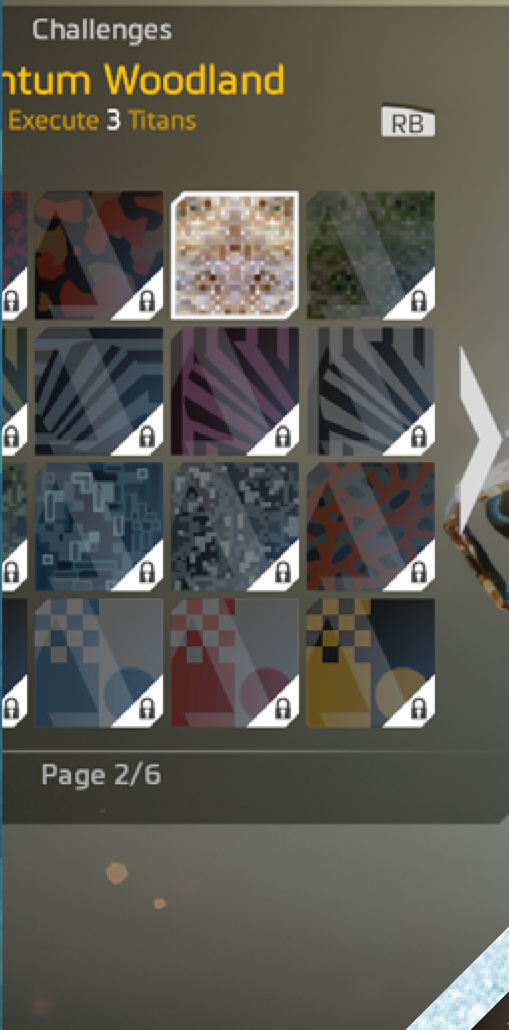
TITANES EN EL RING
– SCREENSHOTS –











"Una de las novedades de Titanfall 2 es la completa personalización de personajes, armas y titanes a través de distintos tipos de skins que los personalizan. (...)"



Otra de las novedades de Titanfall 2 es la completa personalización de personajes, armas y titanes a través de distintos tipos de skins que los personalizan. Actualmente el juego cuenta con más de 80 skins para cada arma y aproximadamente unos 30 para cada titán que se desbloquean al completar desafíos y subir de nivel.

Los modos de juego también se renovaron añadiendo como novedad Bounty Hunt donde los jugadores ganan dinero al eliminar enemigos y deben depositarlo en la base para sumar puntos, Pilots vs Pilots que pone a los jugadores en dos equipos de 8vs8 sin titanes y Coliseum donde los jugadores se enfrentan 1vs1 al mejor de 3 rondas en un mapa pequeño. Los clásicos modos de Titanfall 1 que regresaron son Attrition (similar a Team Deathmatch), Last Titan Standing, Capture the Flag y Hardpoint (equivalente a Domination de los otros FPS). Sin lugar a dudas, hay modos para todos los gustos.

Por último, a la hora de analizar este tipo de juegos principalmente orientados a los modos multijugador hay que tener en cuenta su futuro y lo que planean sus desarrolladores. Por lo general en el día de hoy, para la mayoría de este tipo de juegos se lanza un Season Pass con el mismo precio del juego para adquirir todo el contenido post-lanzamiento, pero Respawn Entertainment quiso romper con esa tradición y promete lanzar todos los contenidos: mapas, armas y modos de juego, completamente gratis sin necesidad de implementar microtransacciones, como últimamente hizo Gears of War 4 para "justificar" los mapas multijugador gratuitos.

Por último, en el apartado audiovisual Titanfall 2 presenta grandes mejoras respecto de la primera entrega con espectaculares gráficos, que se pueden apreciar principalmente durante los distintos paisajes de la campaña y una banda sonora aceptable.

En resumidas cuentas, no cabe ninguna duda que Respawn analizó el feedback del juego original para ofrecer una increíble experiencia multijugador y una aceptable campaña single-player. Creemos que cada cambio que Respawn le hecho a la experiencia de Titanfall fue para mejor, dando como resultado una secuela espectacular. Titanfall 2 es mejor que su predecesor. Si jugaron el primero y les gustó, no pueden dejar pasar su secuela, y si recién conoces esta saga, es el momento de darle una oportunidad. **ESPECTACULAR**

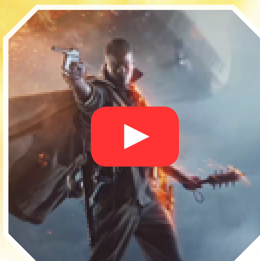
EL HORROR DE LA GUERRA

BATTLEFIELD 1

Texto Jeremías Curci @TheChopper1209



VIDEOJUEGOS



Las guerras muestran la peor faceta de nosotros como humanos. Todas son aberrantes, pero lo cierto es que pocas han dejado mella como la Primera Guerra Mundial, donde más de 60 millones de soldados se movilizaron y donde casi 10 millones de ellos perdieron la vida, sin dejar de contar los casi 7 millones de bajas civiles. Tomando en cuenta lo sensible del tema, particularmente en Europa, el anuncio de Battlefield 1 y el entorno histórico en el cual tomaría parte, generó cierta expectativa, además de prender unas cuántas luces amarillas.

Este es uno de los temas que DICE manejó excepcionalmente bien: lejos de glorificar la contienda bélica, nos sacude con una campaña que nos muestra los verdaderos horrores de la guerra como nunca antes los vivimos, apoyándose en la idea de que, en esta guerra en particular, nunca estuvo tan claro quiénes eran los buenos y quiénes eran los malos. Battlefield 1 nos tira por encima un prólogo donde el mensaje final es "no se espera que sobrevivas". Una declaración de principios. Un campo de batalla oscuro, repleto de humo, barro, lluvia y sangre. Una secuencia de quince minutos que nos muestra lo dispensables que resultaban los jóvenes enlistados para pelear en el frente de una guerra sin sentido.

El relato no tendría tanto efecto de no ser por los cambios inteligentes que DICE aplicó a su campaña. Ya no estamos ante una historia lineal, sino que tendremos para optar entre cinco "historias de guerra". Es decir, cinco personajes distintos, con su personalidad, nacionalidad y circunstancias de vida, además de motivaciones detrás de sus actos. El artillero italiano que busca proteger a su hermano, o el experimentado ranger australiano que funde la tutoría que le encargan sobre un joven soldado, con un rol paterno muy especial: son sólo dos ejemplos del nivel de humanidad que manejan estas historias con las cuales conectaremos casi al instante, sin la necesidad de profundizar demasiado en cada uno de estos personajes.

En ocasiones el relato transcurre en primera persona; en otras, estamos escuchando un relato en off. Hay una diversidad en el mensaje, como también la hay desde el aspecto jugable: cada historia de guerra nos introduce en las diversas mecánicas que Battlefield 1 presenta. Desde manejar tanques a pilotar antiquísimas máquinas voladoras en enfrentamientos que quitan el aliento: la campaña se destaca por su dinámica y su variedad. Pero por sobre todas las cosas, se distingue del resto de los juegos del género porque por primera vez, no sentiremos que estamos realizando hazañas realmente heroicas, ni tampoco llevándonos una alegre victoria.

Incluso en escenarios donde cumplimos los objetivos a rajatabla, somos despedidos de la historia con un epílogo donde se nos cuenta el desenlace final de la contienda. No es un spoiler, pero están avisados: no siempre son finales felices, y no siempre nuestra acción produce resultados deseados. Hay una valentía muy grande en abarcar este rumbo, y esto es algo que, en conjunto al sentir humano en todas las historias de guerra, redundan en la mejor campaña de Battlefield a la fecha. Con sus problemas, sí, pero es más la ambición, la variedad, los cambios justos y el tono, donde DICE logra redimirse.

FICHA TÉCNICA

PLATAFORMA
PS4, XBOX ONE, PC
GÉNERO
First-Person Shooter
DESARROLLADOR
DICE
DISTRIBUIDOR
EA
LANZAMIENTO
21 de octubre de 2016
PRECIO
USD$59,99
SITIO WEB
www.battlefield.com
JUGADORES
1-64 (Competitivo online)





La otra pata es el componente multiplayer, el cual, respecto a la campaña, se desconecta de ese tono solemne y melancólico de las contiendas. Después de todo, Battlefield 1 es Battlefield y nos lo recuerda en cada rincón de las arenas virtuales donde nos enfrentamos: supremacía vehicular, cierta ventaja por parte de los snipers. El lenguaje visual también es distinto: mientras que en la campaña la relación de aspecto entre la cámara regular y la cámara desde las miras del arma está sensiblemente aumentada (para acentuar el aspecto visceral y de trincheras de la acción) y el ritmo se siente más pausado, sucede todo lo contrario con el multiplayer.

Más allá del comportamiento de ciertas armas, el modo online de Battlefield 1 se siente en las manos de la misma manera que Battlefield 4. No está mal. Hay cambios sutiles que redondean la experiencia para hacerla más gratificante, por ejemplo, la manera en la que el juego maneja los tickets en partidas como Conquista: si estamos en un equipo que está perdiendo por muchísima diferencia, la partida se acaba más rápido que antes, evitando estar una hora jugando una batalla que no tiene sentido. Lo mismo aplica para el otro lado: en Battlefield 1 es posible dar vuelta resultados imposibles, siempre y cuando haya



HASTA LA VICTORIA, INCLUSO MUERTO.







sinergia entre los equipos involucrados.

No quiere decir que ahora haya resultados electrizantes cada dos por tres, pero en retrospectiva, este sistema se siente mucho más justo que en versiones anteriores del juego, y, por tanto, más disfrutables. La oferta de modos de juego sigue siendo la conocida: asalto, dominación, conquista o eliminación por equipos. Se suman dos hasta el momento desconocidos: palomas de guerra (donde debemos capturar palomas para enviar coordenadas de ataque a la artillería) y el más interesante de todos, operaciones.

Operaciones es una especie de asalto glorificado en donde se nos plantea una batalla basada en enfrentamientos reales. Hay un equipo que ataca y otro que defiende. Si el que defiende pierde los puntos de esa porción del mapa, deberá replegarse, sucesivamente, hasta ceder el control total del mapa gigantesco, en el caso de que la defensa no sea exitosa. Lo que diferencia a este modo es que se nos da un contexto histórico antes de la partida, con objetivos específicos y, además, un breve contexto del soldado, sean aliados, alemanes u otomanos. Al finalizar la batalla, se nos dará un "debriefing" en donde entenderemos el valor que tuvo esa victoria, o lo terrible que significa la derrota.



No hace falta decirles lo bien que se ve Battlefield 1: incluso en consolas, el juego excede todo tipo de expectativas. Particularmente la campaña de un jugador ofrece una enorme gama de entornos que explorar, con efectos de luces y partículas puestas al servicio de un juego que logra transmitir las vibras aterradoras de la guerra, que se las ingenia para hacernos sentir minúsculos e insignificantes en medio del campo de batalla, en contrapartida de ese sentir irreal de otros juegos donde somos héroes; máquinas de matar infalibles, ejército de un hombre.

La experiencia que nos brinda Battlefield 1 es por demás contundente, pero, sobre todo, completa: es la primera vez que podemos recomendar abiertamente un juego de la franquicia por exceder en la ejecución tanto en su porción de un jugador como el apartado multiplayer, que es el más completo y balanceado a la fecha. En un año en donde el género del shooter parece estar en su mejor momento, no es en el parkour, ni en los robots gigantes ni en los tiroteos espaciales donde está el mejor exponente. El futuro es el pasado y DICE lo supo antes que nadie: ahora nos toca a nosotros darles la razón. Altamente recomendado tanto para los fanáticos de la saga como para los recién llegados, tal como comentamos al comienzo del análisis, contiene cientos de referencias y chistes a la trilogía original e incluso alguna que otra aparición de personajes clásicos. **EXCELENTE**

VIDEOJUEGOS

Un futuro diferente «««««««««««««««««««

DRAGON BALL XENOVERSE 2

Texto Rodrigo Scarlata **@rambopanza**

Muchos sentirán a primera vista que **Dragon Ball Xenoverse 2** es sólo un parche de mejora del *Xenoverse* original, pero la verdad es que es mucho más que eso. Si bien es cierto que en la superficie nos encontramos prácticamente con el mismo juego, lejos está de serlo. Valga el ejemplo, es como creer que un churro relleno de dulce de leche y uno de crema pastelera son lo mismo sólo porque lucen iguales.

Bandai Namco y **Dimps** se tomaron el tiempo necesario para reunir las esferas, invocar a Shenron y cumplir el deseo de todos los que habíamos jugado al predecesor de este juego. Y se nota. El nivel de dedicación y atención al detalle que tiene esta entrega nos dejó asombrados y enamorados a la vez, porque si bien no es un juego perfecto, es el juego perfecto de *Dragon Ball*.

La historia es básicamente una secuela directa de la anterior entrega, donde nos encontramos a Towa y a Mira alterando las líneas temporales para tratar de unir el plano de los demonios con el nuestro. A su vez, Towa y Mira cuentan con decenas de aliados, reconocibles en su totalidad sólo por quienes hemos devoramos hasta el especial más escondido de la saga. En el transcurso del juego, descubriremos ciertos giros que nos sorprenderán y despertarán emociones en nosotros. No es una trama necesariamente compleja, pero sabe cómo tocarnos justo en el kokoro.

Respecto al juego en sí, descubrimos un universo lleno de vida. El hub mejoró notablemente, cambiando la locación de Toki Toki City a Conton City, un lugar que desborda de referencias hacia la se-

FICHA TÉCNICA

PLATAFORMA
PS4, XBOX ONE, PC
GÉNERO
Acción, Peleas
DESARROLLADOR
Dimps
DISTRIBUIDOR
Bandai Namco
LANZAMIENTO
25 de octubre de 2016
PRECIO
USD$59,99
SITIO WEB
dragonballxenoverse2.com
JUGADORES
1-6 online

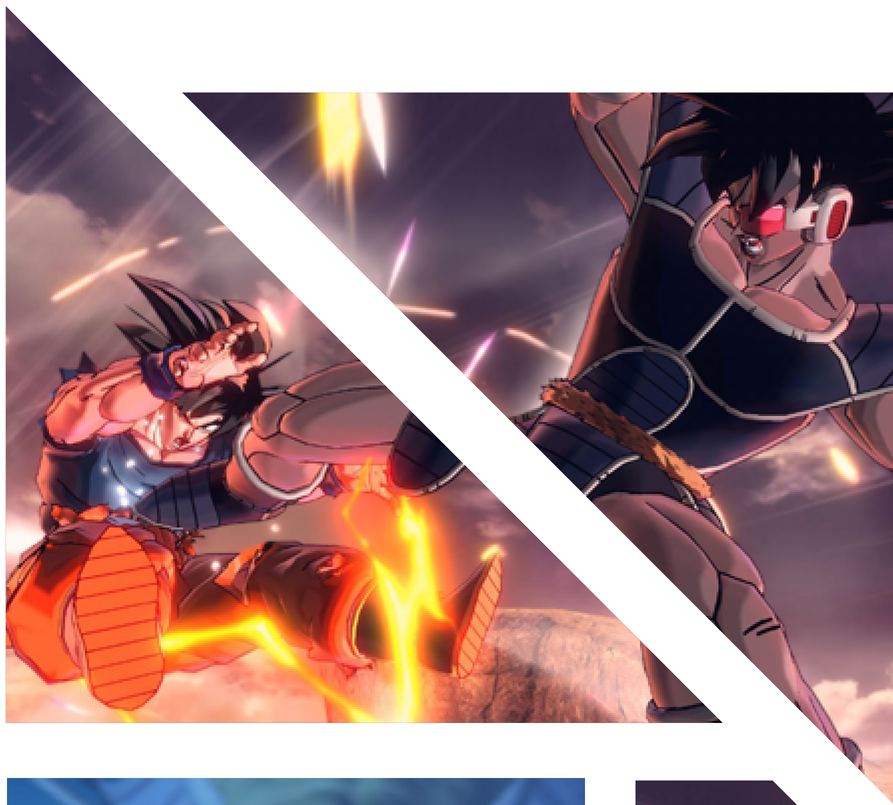




rie y está repleto de detalles que hacen que el mundo de Dragon Ball esté más cerca que nunca. Además de contar con un distrito comercial -donde podemos gastar nuestro dinero bien guardado- y con un sección de misiones paralelas y modo online, **Dragon Ball Xenoverse 2** nos recibe con muchos sectores nuevos como la universidad -allí aprenderemos combos y técnicas para perfeccionar nuestra forma de pelear-, un sector de relax en la Kame House y locaciones especiales con misiones únicas que consisten en ayudar a personajes específicos de las sagas, para destrabar nuevos ataques e ítems. Por otro lado, el modo online ha improvisado mucho y realmente es un placer jugarlo, corre suave y es fantástico ver a decenas de jugadores volando por Conton City o realizando tareas especiales como los entrenamientos únicos de Krilin y Yamcha.

Ya sólo con esto podemos ver que el contenido es mucho mayor y más cuidado que el anterior, pero además nos encontramos con ciertas mejoras que harán que nuestra experiencia sea inolvidable. Una de las más notables es la eliminación del factor azaroso en las misiones paralelas, donde a veces incluso habiendo cumplido los requerimientos no podíamos destrabar el Ultimate Finish sólo porque el juego no lo sentía de ese modo. Eso ya no existe, lo que hace que nuestra búsqueda del platino no sea una experiencia que nos hace arañar las cáscaras de la locura. Pero la mejora más grande se la lleva el gameplay: El modo de combate fue refinado al punto en que convierte a **DBX2** en un juego competitivo y, además, las peleas se volvieron mucho más emocionantes entre dos jugadores que dominan los comandos: al haber profundizado en los sistemas de combos, breakers y cancels, nos encontramos con la posibilidad de crear una pelea con ingenio y estrategia, donde







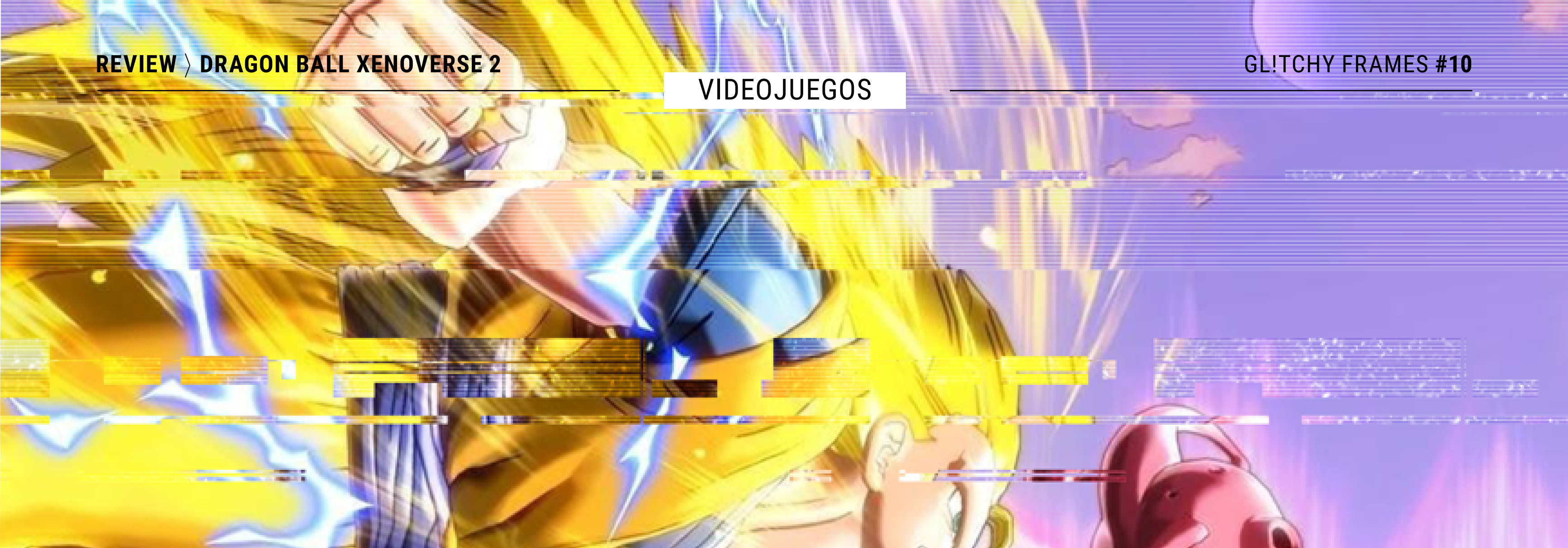
ya no pensamos cómo atacar nosotros, sino cómo atacará nuestro contrincante. Sí, se puede subsistir todo el juego con sólo un combo, pero también aparecen ciertas situaciones que demandan más estrategia, tanto a la hora de machacar botones, como también a la hora de elegir y customizar nuestros poderes. Las técnicas que usemos y los maestros que tengamos, el equipamiento que llevemos y la raza que seamos, influyen muchísimo en cómo se desarrollarán nuestros combos y ráfagas de ki.

Otra mejora notable es la de los maestros. El concepto es el mismo que en DBX, pero ahora no tenemos que cumplir requerimientos agotadores como combatir miles de misiones paralelas con nuestros maestros para que finalmente se dignen a darnos una nueva lección y así acceder a una nueva técnica. Ahora podemos aprender todas las técnicas que deseemos con los maestros que hayamos destrabado sin demora. El secreto está en que las lecciones y la barra de amistad ya no están vinculadas, siguen existiendo pero









cumplen dos funciones diferentes.

Por un lado, acudir a todas las lecciones con los maestros nos permite acceder a sus poderes y a exámenes especiales para subir nuestra categoría para destrabar nuevos maestros especiales. Y por otro lado, subir la barra de amistad nos permite acceder a ítems especiales de fidelidad hacia nuestro maestro, títulos e imágenes para nuestro perfil online o ítems secretos que nos dan ventajas muy buenas con respecto a los demás.



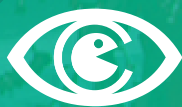
Asimismo encontraremos una nueva invención de Bulma que nos permite combinar la ropa que no usamos o que no sea apta para nuestra raza, para crear las QQ Bands. Este nuevo ítem tiene su slot especial y, al equiparlo, suplanta todos los efectos de nuestra vestimenta por los de la QQ band equipada. La gracia que tiene esto es que no sólo podremos hacer QQ Bands muy poderosas con ítems especiales, sino que podemos vestirnos como queramos sin que nos preocupe cómo afectará a nuestras habilidades.



Pero eso no es todo: Las misiones extremas son la esfera Nº4 sobre el gorrito de Gohan. Estas misiones nos llevan a enfrentar enemigos con nuevas habilidades como Esferas de Ki Masivo, ataques de control mental, ataques que nos desperdigan por diferentes dimensiones y muchos detalles más que hacen sentir que esa sección es casi un juego aparte. La adrenalina que sentimos a la hora de frenar con nuestras manos un ataque de ki inmenso para devolverlo a nuestro contrincante es digno de Dragon Ball. Además, estas misiones nos permiten jugar con varios compañeros online, haciendo la experiencia mucho más interactiva y única. Después de todo lo que nombramos -y otros detalles más que pasaremos por alto para no arruinarles la sorpresa-, podemos decir que nos encontramos ante un juego que cierra perfecto.

En resumidas cuentas, es el título ideal de Dragon Ball, un mundo que nos integrará desde el comienzo y no nos suelta por mucho, mucho tiempo. Un juego extremadamente recomendado para todos los fans de la saga y para todos aquellos que disfrutaron de la anterior entrega pero sintieron que le faltaba una vuelta de rosca. ◢ **UN DESEO CUMPLIDO**

VIDEOJUEGOS



Un hijo entre Borderlands y Serious Sam

SHADOW WARRIOR 2

Texto German "Afro" Leal **@afrotw**

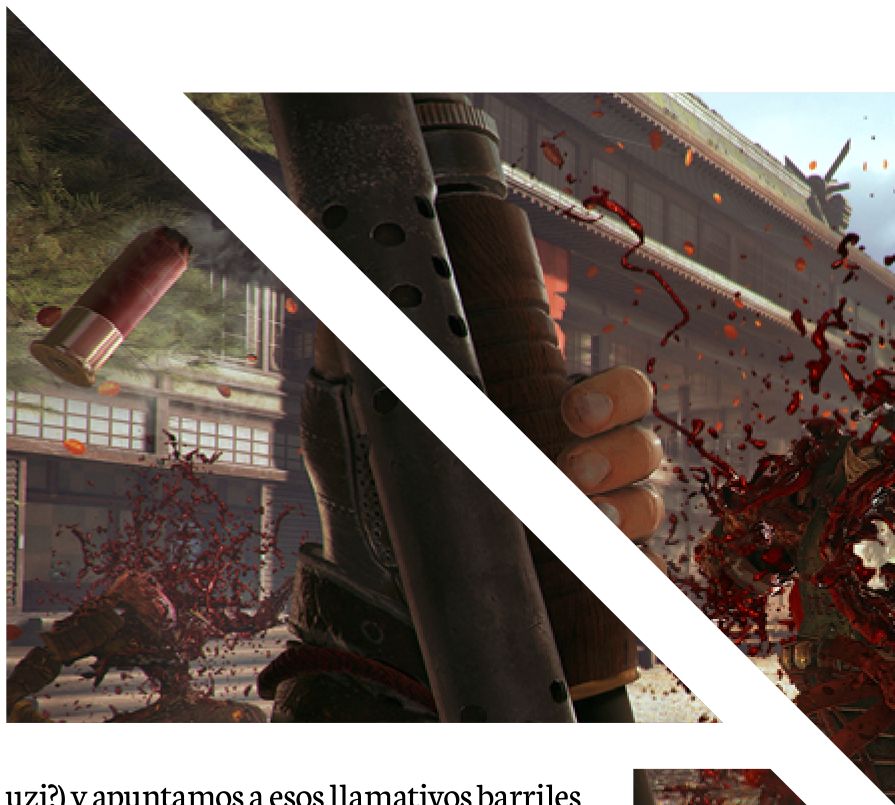
FICHA TÉCNICA

PLATAFORMA
PC
[2017: PS4, XBOX ONE]
GÉNERO
FPS, RPG
DESARROLLADOR
Flying Wild Hog
DISTRIBUIDOR
Devolver Digital
LANZAMIENTO
13 de octubre de 2016
PRECIO
USD$39,99
SITIO WEB
shadowwarrior.com
JUGADORES
1-4 (cooperativo)

El NPC de turno nos envía a recuperar un tesoro milenario robado por una banda de ninjas yakuza. Un trabajo digno del gran guerrero Lo Wang. Llegamos al bosque donde se encuentra la guarida de los villanos y nos topamos con un grupo de perros mutantes sedientos de sangre. Por suerte contamos con la ayuda de nuestra fiel katana. A base de cortes, estocadas y chistes de pitos, avanzamos a través de los monstruos mientras litros de sangre y miembros cercenados vuelan por los aires. El bosque se ve bastante grande pero llegar a nuestro objetivo es tan sencillo como seguir el camino que nos marca el minimapa. Por momentos escalamos o saltamos de piedra en piedra sirviéndonos de la agilidad de Wang, su inmunidad a las grandes caídas y un par de poderes místicos de ninja.



De repente el minimapa se llena de puntos rojos y varias esferas robóticas de seguridad aparecen volando a nuestro alrededor. No parecen enemigos dignos hasta que comienzan a dispararnos misiles, entonces corremos de lleno hacia ellas, no es que queramos suicidarnos, pero estar a corta distancia es la mejor forma de meterle a alguien un escopetazo. Cuando la última esfera está por caer llegan los refuerzos: ¡ninjas! Muchos ninjas. No tenemos tiempo para contar porque nos rodean, nos disparan, nos lanzan espadazos e incluso insultan a nuestra mamá. Wang tiene algunos trucos bajo la manga en forma de más habilidades ninja, como por ejemplo el Vortex, un ataque giratorio que daña a todo a nuestro alrededor. Logramos acabar con un par pero nos damos cuenta que el ataque cuerpo a cuerpo no estaría resultando una buena estrategia, así que cambiamos de arma, esta vez por nuestro mortal revólver (¿o por qué no una

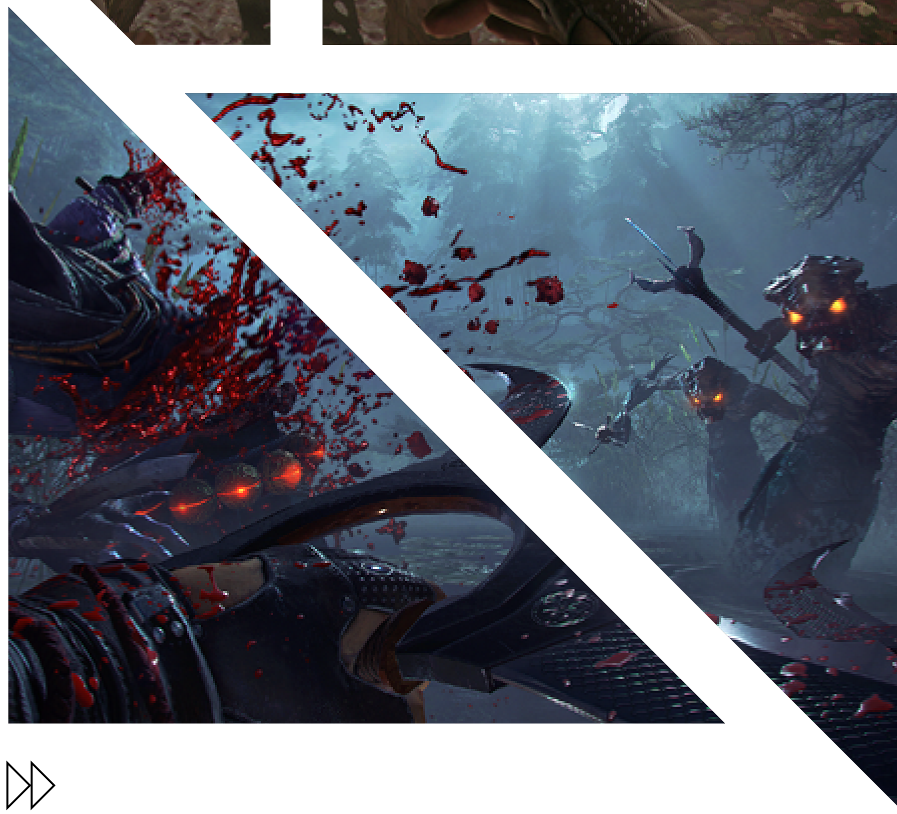






uzi?) y apuntamos a esos llamativos barriles rojos llamativamente ubicados justo detrás de los enemigos. ¡Bingo! La explosión hace volar lo poco que quedó de ellos por el aire.

Antes de seguir, recordamos que durante todo este tiempo fuimos recogiendo un montón de cosas de colores que los enemigos largaban como piñatas al morir. Se trata de gemas que nos permiten mejorar nuestras armas a través de un no-muy-intuitivo-sistema, equipamos varias al azar (porque no tenemos tiempo de hacer cálculos de estadísticas) y seguimos nuestro camino. Más enemigos. Esta vez hombres lagarto, pequeños moluscos explosivos y demás espécimes de esta simpática fauna local. Al morir todos vemos que uno de ellos dejó algo nuevo: un arma. Más precisamente un arco. Obviamente nos lo llevamos. Las flechas se disparan lentamente pero si sostenemos la puntería unos segundos, la potencia es suficiente para sacar a cualquier enemigo volando. Entramos de nuevo al inventario para ver si esta vez podemos entender cómo funcionan las gemas y vemos que también tenemos puntos de Skills que nos dan varias bonificaciones pasivas como más salud, más Chi (necesa-









rio para utilizar las habilidades ninja), más espacio para munición, etc.

Finalmente llegamos a la guarida de los malos, donde nos enfrentamos a un grupo de samuráis zombies gigantes. Es una batalla épica y vertiginosa, donde combinamos todas nuestras armas, movimientos y habilidades en cuestión de microsegundos, según cuál sea más útil en cada situación. Vencemos, recuperamos el objeto y, gracias a nuestra habilidad de teletransportación, volvemos automáticamente al pueblo donde se lo devolvemos al NPC que nos recompensa con dinero, gemas y puntos de skills para poder seguir mejorando nuestro nivel de destrucción.

Esto, a grandes rasgos, intenta resumir la experiencia que supone jugar Shadow Warrior 2: un gameplay desenfrenado y caótico como los FPS de antaño con un par de elementos RPG y multiplayer para adaptar la experiencia a los tiempos que corren. El gameplay es el aspecto que más brilla, siendo un juego muy divertido tanto para jugar solos como con un grupo de 3 amigos. El online no es muy complejo pero tampoco lo necesita, nada mejor que descuartizar ninjas en grupo. Encontrar partidas es sen-







«Gameplay desenfrenado y caótico como los FPS de antaño con un par de elementos RPG y multiplayer para adaptar la experiencia a los tiempos que corren.»

cillo y s la infraestructura funciona bien (aunque como siempre es recomendable jugar con gente que conozcamos y sea de nuestra misma zona geográfica).

La presentación es quizás su punto más flojo. Gráficamente se ve como un juego de la generación anterior, aggiornado con efectos de luces y un interesante sistema procedural de mapas y localización de daños. No llega a verse feo pero si puede llegar a descolocar en algunos momentos como en las cinemáticas donde los personajes tienen las expresiones faciales de un *Muppet* (sin ofender a René, claramente) o en la repetición de los escenarios pasadas un par de horas de juego. Al menos mantiene los frames constantes por más acción que haya en pantalla, algo que es muy de agradecer.

Esos detalles anteriores son sólo eso, detalles. Pero lo que sí nos parece absolutamente criticable es toda la interfaz que parece atrasada no una, sino dos generaciones. Los cuadros de diálogos son horribles y el sistema de inventario y skills es un desastre. Vamos a tardar mucho tiempo en entenderlo y no porque sea complejo sino simplemente porque está mal diseñado y carece de guías visuales que hagan más cómoda, ágil y natural la experiencia. Algo ridículo en pleno 2016 y con muchísimos juegos que ya estandarizaron estos temas.

Por último, la historia es prácticamente inexistente. Podríamos contarles algo de la misma pero casi no vale la pena, sólo decirles que está plagada de chistes de pitos. Lo Wang es una suerte de Deadpool venido a menos, con ese estilo soez y grotesco pero que por desgracia muy pocas veces logró sacarnos una sonrisa. Sin embargo podemos imaginarnos a este juego siendo un éxito total entre los youtubers/streamers adolescentes que entienden y aprecian este estilo de humor.

Más allá de todo, los elementos importantes funcionan como tienen que funcionar y la experiencia a grandes rasgos resulta placentera y va a hacer las delicias de determinado grupo de gamers que buscan mucha acción y una enorme variedad de armas y enemigos, algo que no abunda hoy en día. De eso hay bocha. Arrancamos la nota con el subtítulo de "un hijo entre Borderlands y Serious Sam", y lo que sí les podemos asegurar es que, por suerte, este hijo no decepcionará a sus padres.

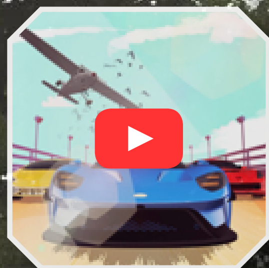
RECOMENDADO

FORZA MOTORSPORT 6 APEX



VIDEOJUEGOS

Texto Matías Puga **@ThatPBloke**



En el 2005 nacía la saga exclusiva de Xbox Forza Motorsport, un simulador de automovilismo que cambiaría las reglas para todo un género. Cada dos años hubo un nuevo lanzamiento del mismo, que derrotaba a sus competidores de forma religiosa. El año pasado la saga cumplió una década y se lanzó el Forza Motorsport 6 para Xbox One. Este año tenemos por primera vez un juego de la saga para PC: Forza Motorsport 6: Apex, una versión gratuita del título del año pasado.

FICHA TÉCNICA

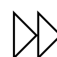
PLATAFORMA
WINDOWS 10
GÉNERO
Automovilismo
DESARROLLADOR
Turn 10 Studios
DISTRIBUIDOR
Microsoft Studios
LANZAMIENTO
6 de septiembre de 2016
PRECIO
FREE TO PLAY
SITIO WEB
forzamotorsport.net
JUGADORES
1 local

Gratis (!) ¿Es una demo glorificada o una excusa para robarnos plata con microtransacciones? Contrariamente a lo que podríamos pensar, **Forza Apex** es un acto sospechosamente generoso por parte de Microsoft. Su fin es acercar Forza a los usuarios de PC pero de una forma reducida, y exactamente eso hace. Se siente como un juego completo debe sentirse -en versión compacta- pero solo por su contenido, ya que la experiencia Forza sigue intacta. Apex consta de alrededor de **60 autos**, mientras que la versión de consola tiene más de (si no conocés el dato, agarrate) 450 rodados.

En Forza Apex comenzamos manejando autos *muscle* americanos de fines de los '60 y principios de los '70; de ahí pasamos a los *hatchback* con tracción delantera que soñábamos tener y modificar cuando jugábamos *Need for Speed Underground 2*; para luego admirar las terminaciones y los asientos de cuero de un Mercedes Benz; seguimos el periplo en un claustrofóbico *cockpit* de un prototipo de Le Mans bajo la lluvia, adaptando nuestro trazado para evitar el *aquaplaning*; continuamos con autos de Turismo; después los últimos híbridos de McLaren y Ferrari; le siguen el Toro y el Corcel -ambos italianos-, que con mucho código se miden en El Ring sin tirarse una sola piña; hasta concluir nuestro ~~largo párrafo~~ corto pero emocionante viaje en las calles de Río, compitiendo con un Ford GT 2017, coche insignia de Forza 6.

El título nos lleva por 12 eventos. Mientras más medallas ganemos en estos, desbloquearemos autos, tanto para los próximos eventos como para repetir los anteriores. Adicionalmente, contamos con 4 eventos únicos; cada semana se suman dos nuevos al spotlight que reemplazan a dos de los disponibles; y, por si eso no es suficiente, podemos elegir correr en cualquier circuito del juego con cualquier auto que hayamos desbloqueado.

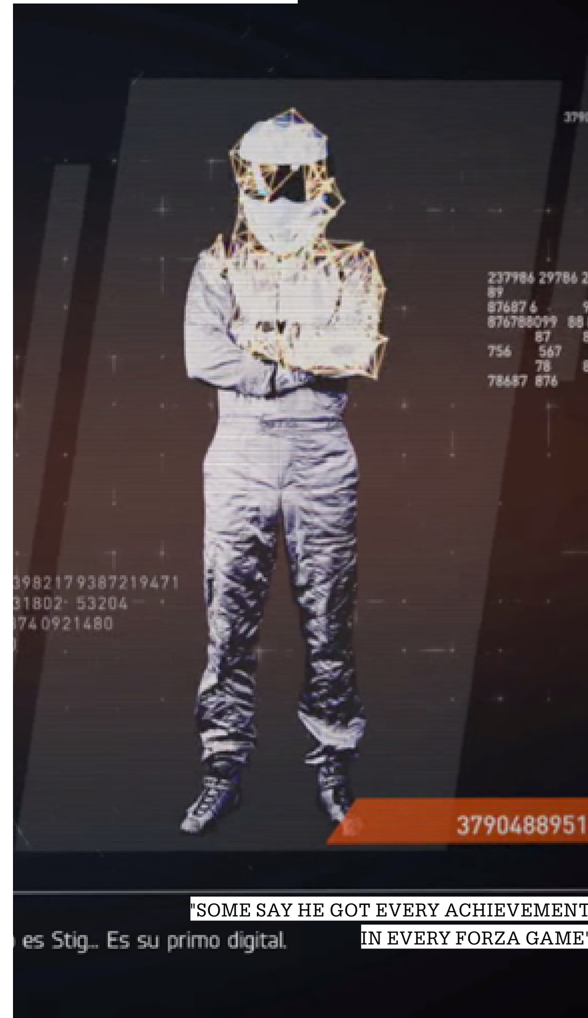
En cuanto al apartado técnico, esta versión de PC es naturalmente mejor que la de consola. Probándolo a 3840x2160, tuvimos 60 fps estables; excepto durante los eventos con lluvia, donde tuvimos bajones hasta los 56 fps. Un punto flojo es que no está la opción de jugar en tres displays ni de modificar el campo de visión. Por otro lado, el apartado sonoro deslumbra por lo detallados que son los sonidos. El surround durante las carreras nos permite distinguir por dónde nos acechan los otros competidores y hasta distinguir qué auto es por el ruido del motor: cada uno suena distinto, y al manejar un auto con motor trasero se siente a





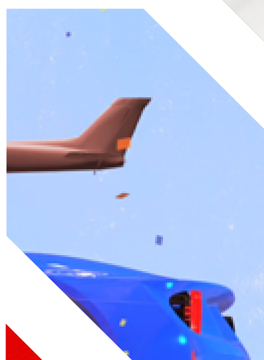
“THIS IS BRAZIL” - DOMINIC TORETTO

STIG TIENE UN GLITCH Y AHORA ES POSIBLE VENCERLO



"SOME SAY HE GOT EVERY ACHIEVEMENT IN EVERY FORZA GAME"





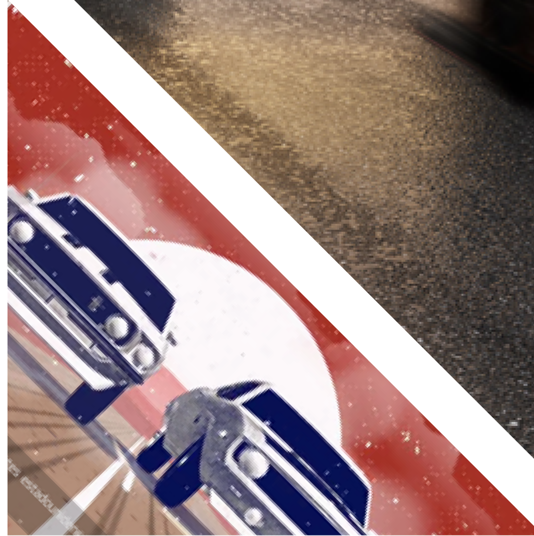
*>>>>>>>>>>> En el 2012 -un año después de **Forza Motorsport 4**-, se lanzó **Forza Horizon** y desde entonces año a año se turnan los lanzamientos de las dos sagas. Horizon es la rama light de Forza, con una conducción más arcade y amigable, pero igualmente satisfactoria. El foco se mueve del automovilismo para darle más importancia a las carreras callejeras, eventos especiales y la exploración del mapa. El título más reciente de esta saga es **Forza Horizon 3**, lanzado a fines de septiembre.*



SI HAY DOS BANDOS UNO SIEMPRE VA A SER MEJOR QUE EL OTRO, ¿NO?



>>>>>>>>>>> En Forza no existe la inteligencia artificial como la conocemos en otros juegos. Todas nuestras maniobras se computan y se genera un corredor virtual con nuestro nombre, que luego aparece en las partidas de nuestros amigos. Cada competidor que vemos en la pista está basado en una persona, puede ser uno de nuestros amigos o alguien al otro lado del globo.



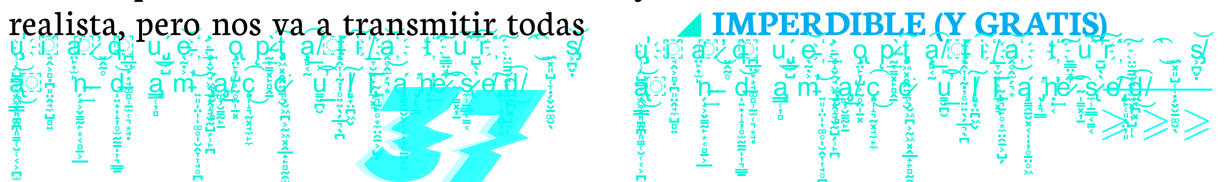


la bestia rugiendo en nuestra nuca cada vez que abrimos el acelerador y la cola trata de adelantarnos. Es una experiencia de la que nadie debería ser privado. La palabra que define el apartado técnico de forza Apex es **detallado**: el force *feedback*, el sonido de todos los componentes del auto, cada poro del asfalto del circuito; todo trabaja en conjunto para sumergirnos en un mundo de lujuria automotriz sin precedentes.

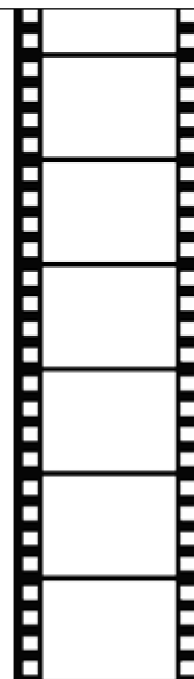
A pesar de esto, hay motivos para extrañar a la versión de Xbox One: la diferencia más grandes respecto al título de la consola es la carencia del multijugador. Además, la mejora de autos en Apex se limita solo a la puesta a punto, que por mas extensa que sea, no nos permite cambiar componentes del auto.

Forza Apex es un título corto aunque lleno de pasión. No es el simulador más realista, pero nos va a transmitir todas las sensaciones de estar corriendo en un circuito real en las máquinas más poderosas del mundo. Por todos lados podemos ver el cariño con el que fue concebido, y el público para el que está desarrollado sabrá apreciarlo. No es solo un juego de autos, es un homenaje a los autos, y a lo que representan para muchos de nosotros: desde las batallas más emocionantes del automovilismo a los niños con posters de ~~Pampita~~ Lamborghini y Ferrari (O Pagani, ¿por qué no?) que sueñan con manejarlos, desde los jóvenes que recién sacan el registro para quienes su auto es la metonimia de la libertad a los padres primerizos que quieren cambiar su auto por uno más seguro para llevar a su hijo pero que, a la vez, quieren ser los primeros en llegar. Forza es una carta de amor de y para todos quienes levantan un capó y ven un corazón.

IMPERDIBLE (Y GRATIS)







Destacados del mes

Estrenos

Noviembre | Diciembre

Texto Lucas Robledo **@LucasRobledo**



ANIMALES FANTÁSTICOS

Fantastic Beasts and Where to Find Them



Siendo el primer guión para cine que escribe J. K. Rowling, el hecho de que esté basado en su novela homónima da más esperanzas de poder ver una película con una dinámica similar a la que tuvo toda la saga de Harry Potter. El hecho de que haya algún tipo de conexión entre ambos mundos también levanta expectativas, y tanto su director David Yates (que ya dirigió cuatro entregas de la saga Potter) como sus protagonistas Eddie Redmayne y Ezra Miller (el nuevo Flash), terminan de cerrar un combo que parece no tener fallas.



LA CHICA DEL TREN | *The Girl on the Train*



Basada en la novela homónima de Paula Hawkins, la premisa de esta historia es interesante y por demás, original. Nos encontramos ante un thriller de suspenso, con una protagonista devastada emocionalmente que, en busca de apaciguar sus penas imaginando a una pareja platónicamente perfecta, es testigo de un hecho que va a cambiar su vida. Tener tres protagonistas con historias que se entrelazan puede ser un recurso tan bueno como tan malo, y habrá que esperar que las actuaciones de las actrices de turno estén a la historia de un guión que si bien resulta original, no se le ve lo complejo desde su narrativa como para sostener tres historias con peso propio.



— NIVEL DE EXPECTATIVA (5/5)





DOCTOR STRANGE

Una de las películas más esperadas del año es otra vez un producto de Marvel y su universo cinematográfico, que viene arrasando con las taquillas en cada una de las películas que estrena. Doctor Strange sale del común denominador de los superhéroes y le da un enfoque distinto a esta película, que promete ser la mejor de los estudios hasta el momento. Pero tranqui ya que la prensa especializada siempre dice lo mismo de cada estreno de Marvel. Solo resta esperar y tener fe en todos los detalles que componen a esta cinta, desde su director hasta sus protagonistas. Doctor Strange promete revolucionar al MCU.





UNDERWORLD: GUERRAS DE SANGRE

Underworld: Blood Wars

No sabemos qué esperar con esta quinta entrega de una saga que debería haber sido solo de dos partes. La tercera estuvo bien, pero resultaba innecesaria. La cuarta parte fue mala, dejando mucho que desear. Y esta quinta parte parece ser más de lo mismo, sin ninguna variedad en su contenido. Siempre es gratificante ver a Kate Beckinsale en la pantalla grande, pero en esta oportunidad no hay mucho que respalde su papel, empezando por una historia totalmente diluida y un papel que ya no tiene razón de ser.





EL ABOGADO DEL MAL | *The Whole Truth*

Haciendo recordar en su tono y su dinámica a *Primal Fear*, la cinta que pone en boca de todos a un joven Edward Norton por interpretar a un joven supuestamente enfermo, esta cinta protagonizada por Keanu Reeves parece tener todo lo que tiene que tener un thriller de esos que ocurren a través de un juicio, manejando información falsa todo el tiempo para tener al espectador atrapado hasta el último momento. Y dada la premisa de esta cinta, sus personajes y las distintas historias que se pueden contar, The Whole Truth apuesta a ser una de esas películas aclamadas por la crítica, pero que en el "mainstream" general pasan sin pena ni gloria.



— NIVEL DE EXPECTATIVA (5/5)

CINE

STAR TREK BEYOND

"SPOCK, CORTASTE TODA LA LOOZ"

Texto Germán Battiston **@CMDRGerkor**

Después de un reboot muy interesante y amigable para los quienes no son fanáticos de la saga y una secuela espectacular, llega la tercer entrega de **Star Trek** denominada **Beyond**. Siguiendo el final de Into Darkness, acompañamos al equipo de la tan querida nave USS Enterprise en su misión de cinco años en búsqueda de nuevas formas de vida y exploración del espacio profundo no conocido.

Sin perder mucho tiempo, el film arranca con mucha acción y sorprende con momentos al estilo *"no tenemos la menor idea de cómo saldrán de ésta"*. Estas situaciones son lindas de ver ya que en los trailers y avances previos, parecía que querían rehacer la fórmula de Guardians of the Galaxy, virando más a la comedia. Afortunadamente, no es el caso, y la peli está repleta de momentos llenos de acción que empalman a la perfección con lo que la temática planteada.

Como siempre, el casting es fantástico, se introducen nuevos personajes y se les da mayor profundidad a los ya existentes. Vemos a un Kirk con dudas sobre la misión, sobre su rol en el equipo, sobre sí mismo y con conflictos internos desencadenados por la temprana muerte de su padre. También se puede ver su emoción latente previa a la misión y cómo ésta decae paulatinamente con el tiempo. Spock continúa con problemas de relación más

Ficha técnica

Título Latino: Star Trek Sin Límites.
Año: 2016.
Género: Ciencia Ficción.
Dirección: Justin Lin.
Guión: Simon Pegg, Doug Jung.
Elenco: Chris Pine, Zachary Quinto, Karl Urban, Zoe Saldana, Simon Pegg.
Duración: 122 minutos.
NETFLIX: No. ☹



de humano que de Vulcan. Esto una buena muestra de mostrar cuánto tiempo estuvieron sin ver a otra gente -que no sea la que abordaba el Enterprise- y de qué manera todo se les vuelve monótono y con pocas situaciones de interés. Teniendo actores como Simon Pegg es difícil no adherir un componente humorístico importante, pero aún así, lo humorístico no se excede -como suele suceder en las películas de Marvel en donde tiran un chiste cada 4 minutos sin falta-.

Con respecto a la fotografía y a la dirección de arte, las visuales de la película son excelentes, el diseño de la nueva base espacial Yorktown -la cual utilizan para recargar la nave y tomarse un poco de tiempo fuera de la misma- es realmente impresionante. El departamento de conceptos y efectos especiales en las películas de Star Trek nunca defrauda, el nivel que se presta al detalle a las cosas, realmente complejas, es enorme y se nota el esfuerzo que se le puso encima a todo eso.

Pero, si con algo nos sorprendió gratamente fue con la elección de la música. Si bien como toda Star Trek tiene sus temas originales (compuestos por Michael Giacchino) de gran nivel, también introdujo -al mejor estilo Guardians of the Galaxy- temas existentes en situaciones donde no se podría haber puesto algo mejor. Esto no es algo fácil de hacer, resulta fácil caer en una canción super obvia y que la gente detallista diga "esto ya lo escuche en otra película". Como pasó en Suicide Squad que, al transitar este difícil camino musical, en algunas eligieron bien, pero en general la pifiaron. Volviendo a lo que nos compete, Star Trek Beyond manejó esto a la perfección, el único momento elegido con la canción y lo que estamos viendo fue simplemente magistral.

El guión de la película fue realizado en gran parte por Simon Pegg (actor que interpreta a Scotty), y si bien ya tiene algunos bajo su manga, éste se encuentra, sin ninguna duda entre lo mejor que ha hecho. Es altamente probable que las películas de Star Trek sigan viniendo ya que tienen mucho en qué basarse, y con escritores de este calibre la esperanza de que mantengan el altísimo nivel es esperanzadora.

El director, Justin Lin -a quien quizás recuerden por películas de la saga Rápido y Furioso- siendo su primera Star Trek y su primera ciencia ficción en el espacio mágico, se mandó un flor de trabajo. El pacing está muy bien llevado, no se torna aburrida en ningún momento y nos recibe con un sinfín de momentos épicos y visualmente impactantes. Los diferentes ángulos y formas en las tomas espaciales del Enterprise, de la estación espacial y de los planetas, nos brindan todo tipo de detalles.

Es obvio que vamos a seguir teniendo películas de Star Trek, ya que las primeras tres fueron más que satisfactorias.

Para cerrar: no es nada fácil mantener el mismo nivel con variaciones de dirección, guión y demás yerbas, pero creo que es seguro decir que no importa lo que venga, ahí voy estar sentados con mi balde de pochoclos para disfrutar del espacio al 100% (aún siendo fan de Star Wars).

VEREDICTO

DIVERTIDÍSIMA



Ver también:
Star Trek (2009), Star Trek Into Darkness (2013).



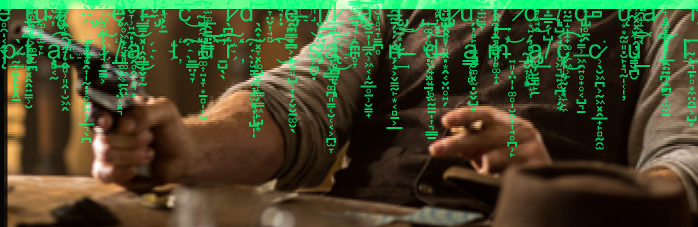




CINE

THE MAGNIFICENT 7

"EL REGRESO DEL WESTERN AMERICANO"





Texto Germán Battiston **@CMDRGerkor**

En una época en donde el cine está saturado de películas de Marvel, DC y donde abunda lo futurista y espacial, llega algo completamente diferente. Volvemos al lejano oeste, de la mano de Antoine Fuqua. Este director estadounidense se especializa en películas de acción con un gran componente humano y le gusta repetir actores. Dirigió The *Equalizer*, *Training Day* y *Shooter*, donde se percibe un especial afecto hacia Ethan Hawke y Denzel Washington.

The Magnificent Seven es una remake de un western americano homónimo de los 60, el cual a su vez, fue una remake de una película japonesa llamada *Seven Samurai* que se estrenó en 1954 (si se hace una remake, más deberían usar un sedante para que no colapse).

La película relata la historia de un pequeño pueblo llamado **Rose Creek**, el cual fue comprado a punta de pistola por un industrialista malévolo. A partir de allí, sus habitantes buscan la manera de recuperar las tierras que les fueron robadas, contratando a un hombre de la ley. Esta persona se ocupa de reclutar a viejos amigos y nuevos camaradas que aceptan su llamado justiciero para luchar por los habitantes de Rose Creek. El grupo se compone de siete (¿magníficas?) personas, todas con habilidades y condiciones diferentes. Empezando por el jefe -y capo del universo- **Sam Chisolm** (Denzel

Ficha técnica

Título Latino: Los Siete Magníficos.
Año: 2016.
Género: Western, Acción.
Dirección: Antoine Fuqua.
Guión: A. Kurosawa, S. Hashimoto, H. Oguni.
Elenco: Denzel Washington, Chris Pratt, Ethan Hawke, Vincent D'Onofrio.
Duración: 133 minutos.
NETFLIX: No. ☹



Washington) quién es el encargado de planificar y organizar al equipo en la defensa de Rose Creek. Luego, tenemos al viejo amigo de Chisolm, **Goodnight Robicheaux** (Ethan Hawke), un tirador extremadamente habilidoso y letal con una reputación que lo precede, atormentado por su pasado. Lo acompaña **Billy Rocks** (Byung-hun Lee), una máquina de matar oriental que también se encarga de controlar y mantener estabilizado el nivel emocional de Goodnight, una función importante al momento del combate.

Además, nunca faltan los personajes encargados de hacernos reír un poco. Uno de ellos es **Josh Faraday** (Chris Pratt), el más bardero y tiro al aire de todos que -si bien no le importa nada- tiene su lado serio y cariñoso cuando la situación lo requiere. Definitivamente, el más raro de todos es **Jack Horne** (Vincent D'Onofrio) con su voz aguda y extrañas formas de vestir y de moverse, de un temperamento intenso y enojo fácil. El equipo se completa con dos personajes más: un mejicano llamado **Vasquez** (Manuel García-Rulfo) -a quien Chisolm estaba buscando capturar, pero finalmente se suma al grupo- que está todo el tiempo buscando roña con Faraday; y un indio Comanche solitario llamado **Red Harvest** (Martin Sensmeier) alejado de su tribu por diferencias que no se terminan de aclarar.

Juntos, y atrincherados en el pueblo recién recuperado, van a defenderlo y a defenderse del ejército que armó **Bartholomew Bogue** (Peter Sarsgaard) para eliminarlos y recuperar el Rose Creek, el pueblo del que él se había apropiado. El casting es muy correcto, los actores principales son todos de alta gama y más allá de que no todos son conocidos, nadie se queda corto en nivel.

Las escenas de acción son abundantes y entretenidas, incluso hay momentos en los que pareciera que estamos viendo duelos en un viejo western de Clint Eastwood, con muchas tomas primeros planos de rostros donde solo se escucha el viento y todo se encuentra quieto, aumentando la tensión hasta el punto en el que todo se termina en un fugaz segundo. El trabajo de dirección realizado por Antoine Fuqua (influenciado originalmente ¡por su abuela! para hacer el film) es fantástico. La película se filmó en 64 días, la batalla final entre los siete, y el ejército tomó tres semanas completas de rodaje, debido a tormentas repentinas en la zona del set de filmación, lo que que provocaba que los actores tuviesen que esperar en el mismo Saloon del set hasta retomar.

En un principio, la música iba a ser de James Horner pero falleció mientras la escribía en 2015. Más tarde, lo hecho fue retomado por su amigo y compositor, Simon Franglen, terminando lo que James había comenzado.

Definitivamente, una película para ver y disfrutar, con giros inesperados y una actuación de primer nivel, **The Magnificent Seven**, se coloca tranquila como una de las más entretenidas en lo que va del año.

VEREDICTO

SORPRESIVA



Ver también:
Seven Samurai (1954), The Wild Bunch (1969).



CINE

BLAIR WITCH

"SECUELA CON OLORCITO A REMAKE"

Texto Eugenio Novas **@Uquelele_**

Pasaron 20 años desde que **Heather**, **Michael** y **Joshua** salieron a investigar el pueblo de Blair y la leyenda de la bruja que habitaba en el bosque Black Hills. Hoy, el hermano de Heather se dispone a seguir los pasos de su hermana y averiguar qué fue lo que realmente ocurrió con ella aquel día.

El director **Adam Wingard** (*You're Next, The Guest*), uno de los nombres con gran trayectoria en el indie horror, es el responsable de traer esta historia a la pantalla grande. Un largometraje que continúa con los sucesos ocurridos en aquel filme de 1999, que nos dejó con una sensación de haber visto algo que no debíamos.

Muchos años después, y ya acostumbrados a este tipo de películas/documentales/material encontrado, Blair Witch falla en aportar algo nuevo a la historia, y mucho menos superar el efecto sorpresa que tuvo la primera.

La investigación fue abandonada hace años, pero **James (James Allen McCune)** descubre un video en YouTube que podría ayudarlo a encontrar a su hermana, Heather. De esta manera, junto a sus amigos **Peter** (**Brandon Scott**), **Ashley** (**Corbin Reid**) y **Lisa** (**Callie Hernandez**) deciden salir en búsqueda de Heather y filmar todo lo que sucede. En el camino conocen a **Lane** (**Wes Robinson**) y **Talia** (**Valorie Curry**), responsables de subir el video a la red social y reabrir el interés y las esperanzas de James.

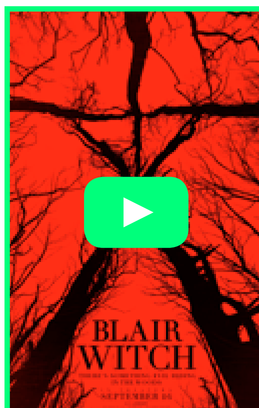
Ficha técnica

Título Latino: La Bruja de Blair.
Año: 2016.
Género: Terror.
Dirección: Adam Wingard.
Guión: Simon Barrett.
Elenco: James Allen McCune, Callie Hernandez, Brandon Scott, Valorie Curry, Corbin Reid, Wes Robinson.
Duración: 89 minutos.

Tratando de no spoilear en lo posible, desde que comienza la película hasta que termina hay una sensación de constante familiaridad con lo que se está viendo. El grupo de amigos, la leyenda de la bruja en el bosque, los palitos con la forma rara, los gritos por la noche y los primerísimos primeros planos a esas caras llenas de lágrimas y mocos. La única novedad que aporta el film, pero que a su vez pierde una gran oportunidad, es el uso de la tecnología. Ya no se trata de una sola cámara en mano, estos chicos se equiparon con todo: cámaras GoPro, drones, y GPS, entre otras cosas (¡Solo les faltó hacer un streaming por Facebook Live!), y si bien estos elementos aportan un nuevo punto de vista, no están muy bien aprovechados.

VEREDICTO

REGULAR



Ver también:
The Blair Witch Project (1999), Paranormal Activity (2007).

Algo que sí hay que destacar es el final. No compensa por todo el bodrio que es el resto de la película, pero sí por los saltos del asiento que no pegamos durante el film.

Muchas veces cuando se quiere criticar negativamente una secuela, se usa el famoso argumento de que **las segundas partes siempre son malísimas** y que no hay nada como la original. En este caso, la secuela de esta historia, **Book of Shadows: Blair Witch 2**, estrenada en el año 2000, más allá de ser una segunda parte no es una buena película. Esta última es mucho mejor, quizás porque utiliza muchos más elementos de la primera parte vista a fines de los '90, el único problema es que parecen demasiados.



CINE / ANIMACIÓN

PAPRIKA

“DE VISITANTE EN LOS SUEÑOS DE LOS DEMÁS”

Texto Laura Petroff **@monkeylibrium**

El 20 de noviembre de 2016 se cumplen 10 años del estreno de **Paprika**, la anteúltima película del legendario **Satoshi Kon** –basada en la novela de **Yasutaka Tsutsui**– que merece ser vista por todos.

Los dibujitos son para chicos. Simples, sonsos, a veces educativos, pero nunca *adultos* ¿no? Wrong. El cine de animación en Occidente aún está tratando de sacarse de encima este prejuicio en un largo y doloroso proceso mientras que en otros países, como Japón, hace ya muchos años que se usa la animación como medio copado para contar una historia. Salvo por la película norteamericana *Anomalisa* (2015) y algunos otros cortos, el mundo de la animación, a pesar de estar tan lleno de recursos, es ignorado olímpicamente. Si bien el cine infantil toma temas oscuros, como las películas del **Estudio Laika** (*Paranorman*), aún así se las vende como productos para pibes, y de esa manera alejan a muchos adultos que podrían llegar a disfrutarlas.

La tecnología ha avanzado mucho, tanto que permite a los científicos ver, grabar y meterse en los sueños de otras personas. La empresa que manufactura estos aparatos (llamados DC Mini) queda sumida en el caos cuando un terrorista roba uno y comienza a utilizarlo por fuera de las regulaciones. Todo lo que saben de este ladrón misterioso es su nombre: ‘*Paprika*’.

Ficha técnica

Título Latino: Paprika, Detective de sueños.
Año: 2006.
Género: Ciencia Ficción.
Dirección: Satoshi Kon.
Guión: Seishi Minakami, Satoshi Kon.
Elenco: Megumi Hayashibara, Touru Emori, Katsunosuke Hori, Touru Furuya.
Duración: 90 minutos.
NETFLIX: No. ☹



Al mismo tiempo, **Paprika** utiliza esta tecnología para ayudar a sus clientes con problemas e inquietudes mentales (el uso previsto para el aparato una vez terminado). Todo se complica porque, al trabajar tan cerca del aparato, los investigadores se hacen ultrasensibles a las ondas que emite, provocando una fusión entre la vida real y los sueños de un paciente trastornado. Quedará, entonces, en manos del protagonista resolver esta terrible situación.

El nombre del director de **Paprika**, **Satoshi Kon**, es célebre en Japón y desconocido en Latinoamérica salvo por un puñado de nerds y otakus. **Kon** tuvo una vida breve y una carrera espectacular. Comenzó como asistente de **Katsuhiro Otomo** (autor de *Akira*) y de a poco fue incursionando en el mundo de la animación. Dirigió y escribió películas animadas muy queridas, como *Perfect Blue* (1997) y *Tokyo Godfathers* (2003). Entre los temas que más trataba en sus filmes se encontraban la confusión entre la realidad, los sueños y la ficción.

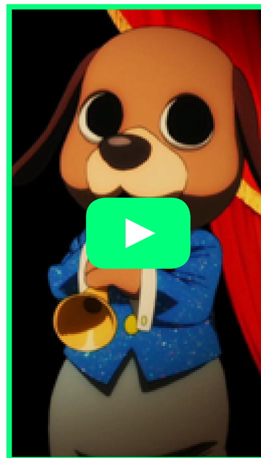
A pesar de todos los avances científicos y tecnológicos que se hicieron a lo largo de la historia sobre el cuerpo y conductas humanas, hay unas cuantas cosas que todavía son un misterio hasta para los más expertos. ¿Por qué tenemos huellas dactilares? No se sabe. ¿Por qué hay diferentes tipos sanguíneos? Ni idea. ¿Para qué sirven los sueños? (cri cri). Estar en una época en la que aún no se sabe *todo*, a pesar de que se sabe *mucho*, permite a la imaginación humana explorar y teorizar con total libertad sobre estos asuntos misteriosos.

Una de las señales que reflejan la evolución de un género es su vinculación con otros géneros. En este caso, el *cyberpunk*, nacido en los 80' como una visión gris del futuro en la que la alienación es moneda corriente y la tecnología es parte inherente de la vida humana, comenzó a cambiar para bien. Ya no se conforman el público ni los artistas con la historia casi lineal de *Case* contra la megacorporación (presente en *Neuromancer* del autor William Gibson), sino que algo más adulto comienza a gestarse, y eso gusta. No es ya la ambientación lo que determina la trama de una película, sino que le da las herramientas para ir un paso más adelante. Es así que Paprika se preocupa por el papel del ser humano, sus emociones y su cuerpo en un mundo profundamente *tecnologizado*, sin dar mayor importancia, por ejemplo, a cómo funciona el DC Mini. Es decir, no aporta a la caracterización del género, sólo lo utiliza para explorar otros temas.

Paprika es más que ciencia ficción, más que cyberpunk y más que un drama: es casi un ensayo sobre lo pequeño y maleable que es el ser humano frente a una ciencia que se expande cada vez más.

VEREDICTO

GENIAL



Ver también:
The Matrix (1999), The Congress (2013), Neuromancer (Libro-1984).

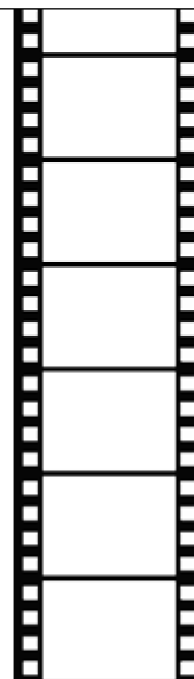


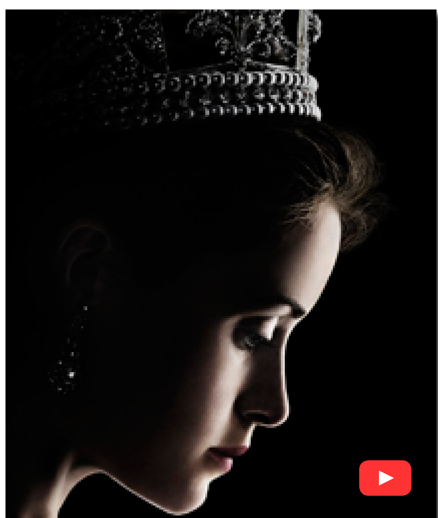
Destacados del mes

Estrenos

Noviembre

Texto Tatiana Mon Avalle **@tatimonavalle**







THE CROWN | *Netflix*

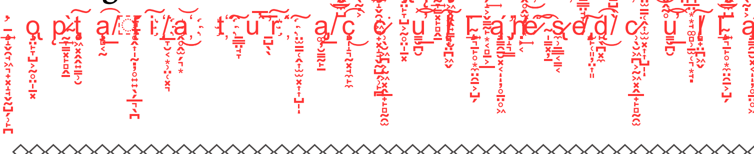
Primera producción original de Netflix en Inglaterra que se centra en la vida de la Reina Isabel II. Enfocándose en la deprimente perspectiva del futuro de la monarquía Inglesa postguerra, la serie explorará la vida personal de la Reina, los cambios en la sociedad, las rivalidades políticas y las relaciones que existen dentro de la misma familia real. Prometiendo intrigas inglesas, secretos de la realeza, un elenco formidable y un presupuesto de U$S100 millones que la llevó a ser la serie más cara de Netflix, The Crown nos conquistó de antemano.





FRONTIER | *Discovery Channel (Canadá)*

Una co-producción de Discovery Channel y Netflix que contará la caótica y violenta lucha por el control de la riqueza y el poder en Norteamérica a finales del siglo XVIII dentro de la industria del tráfico de pieles. Plasmando la complicada relación entre las tribus nativas y los europeos durante la época, Frontier tiene para ofrecer mucha violencia, conflictos sangrientos y a ¡Jason Momoa! Sí, antes de verlo como Aquaman lo podremos ver en acción ensuciándose las manos para conseguir unas cuentas pieles; algo que desde ya para algunas/os nos da ganas de mirar.





— **NIVEL DE EXPECTATIVA (5/5)**



CLOSE TO THE ENEMY | *BBC Two*

10

Nuevo drama de la BBC creado por Stephen Poliakoff que se sitúa cuando la brutal Segunda Guerra Mundial ha terminado y el objetivo sobre la destrucción de las familias y las ciudades impregna la vida de todos. En este contexto, el capitán Callum Ferguson debe lograr que un científico alemán capturado colabore con la Royal Air Force británica facilitándole detalles de la tecnología enemiga. Lo curioso es que, mientras utiliza métodos poco ortodoxos para convencerlo, se desarrolla una amistad entre ambos. Con un elenco grandioso y una historia que garantiza atraparnos en tan solo 6 episodios, Close to the enemy es la dosis inglesa necesaria del mes.



NAFTA SÚPER | *Space*

16

Continuación de Kryptonita, la película argentina dirigida por Nicanor Loreti basada en la novela de Leo Oyola, una historia de fantasía suburbana que reúne a un grupo de superhéroes bonaerenses. La serie contará los sucesos de una jornada inesperada en la que los más buscados de La Matanza se ven obligados a reunirse para defenderse del ataque en conjunto de viejos enemigos y de una poderosa Mara que está echando raíces por las calles del barrio. Con corazón y los dientes apretados, Nafta Súper tiene para demostrar que, en un mundo donde la marginalidad y la corrupción son moneda corriente, la lealtad y la amistad es lo importa para no ligarla.



INCORPORATED | *SYFY*

30

Serie que plantea un futuro en el que el sector público ha sido desmantelado, las grandes multinacionales tienen un poder ilimitado y el resto de la sociedad, fuera de sus límites, está desolado. Spiga, una de estas empresas, se planta como el contexto de la historia con uno de sus empleados volviéndose capaz de convertirse en un infiltrado para investigar la compañía y salvar a la mujer de la que está enamorado. Sí, todo suena a Minority Report pero ¿por qué nos entusiasma? La serie está producida por Ben Affleck y Matt Damon; una dupla que seguramente tenga algo bueno que mostrar.



— NIVEL DE EXPECTATIVA (5/5)





SERIES 📺 TEMPORADA #3

BLACK MIRROR

"LA VERDADERA REALIDAD VIRTUAL"





Texto Tatiana Mon Avalle **@tatimonavalle**

La tercera temporada de **Black Mirror**, la serie con aires a *The Twilight Zone* que retrata las consecuencias del abuso tecnológico, llegó a nuestras pantallas de **Netflix** luego de que la plataforma de streaming haya comprado los derechos de la (genial) creación de **Charlie Brooker** para desarrollar doce nuevos capítulos. Los seis primeros de ellos arribaron en una tercera entrega que, si bien sigue siendo apasionadamente original y provocadora, carece de esa mezcla entre cinismo y encanto inglés que caracterizaron las temporadas anteriores.

Decir que Netflix arruinó a esta serie que supo ser una joyita escondida en la programación de **Channel 4** sería una estupidez pero… tampoco le hizo muy bien. La idea de realizar temporadas que incluyan más capítulos parecía resolver esas ganas-de-más que dejaban las entregas anteriores que solo contaban con tres episodios cada una. Sin embargo, la nueva cantidad de capítulos da lugar a que haya más historias de relleno. En toda antología el nivel entre episodios suele variar, sí. Pero en **Black Mirror** el problema es mayor: hay episodios que, sinceramente, no dan ganas de ver. Por otra parte, el hecho de que toda la temporada esté disponible en Netflix de un tirón hace que el efecto *binge-watching* ya propio de la plataforma no permita dejar reposar nuestra mente y pensar con el detenimiento necesario en lo que acabamos de ver.

Ficha técnica

Título: Black Mirror.
Temporada: 03 | **Año:** 2016.
Género: Ciencia ficción, drama, antológica.
Creador: Charlie Brooker.
Origen: Reino Unido.
Cadena: NETFLIX.
Duración: 6 episodios. 60 min c/u (final de temporada de 90 min).
NETFLIX: Sí. ☺



Ahora bien, hagamos un repaso de los nuevos capítulos. La temporada empieza con "**Nosedive**", una historia que propone un mundo de color pastel en donde la vida de las personas depende de una puntuación basada en la interacción (real o digital) con los demás; una idea inspirada en la obsesión por el estatus en las redes sociales pero que nunca llega a encontrar un rumbo interesante y termina con un *desenlace básico y previsible.*

A éste le sigue "**Playtest**", una suerte de intento por incorporar el género de terror a **Black Mirror**. Bajo la premisa de demostrar que un videojuego puede alcanzar un nivel de sofisticación tal que lleve a enfrentar al jugador con sus propios miedos, el capítulo se estanca en unos 40 minutos de una historia aburrida que intenta jugar con tu cabeza pero que solo lo logra en los 10 minutos finales cuando, quizás algo tarde, incorpora varios giros inesperados. *Meh.*

Luego de este flojísimo inicio de temporada llega "**Shut Up and Dance**", un salto de calidad que demuestra que **Black Mirror** sigue siendo una gran serie. En este capítulo vemos cómo un grupo anónimo se aprovecha de los secretos de las personas para llevarlos, por medio de una trampa online, a realizar un conjunto de acciones a fin de demostrar que los hackers tienen el control. Sin escenarios distópicos ni planteos imaginarios, este episodio vuelve a las raíces de la serie y expone de manera alucinante los peligros que Internet puede ocasionar.

La temporada sigue con "**San Junipero**"; quizás el mejor capítulo de los seis. Ambientado en la década de los 80s, el episodio cambia radicalmente el tono al que **Black Mirror** nos tiene acostumbrados y propone una linda historia de amor. Sí, de amor. Porque justo cuando la serie y una visión esperanzadora de la hiperconectividad parecían no entenderse, "**San Junipero**" llega para cambiar todo. Encontrando la forma de contar una historia humana usando a la tecnología solo como excusa, el capítulo pone en manifiesto la capacidad que tiene Charlie Brooker en mostrar lo que la tecnología es capaz.

Muy lamentablemente después llega "**Men Against Fire**", una historia que muestra soldados de un futuro (¿lejano?) que deben proteger a los ciudadanos de un grupo de mutantes infectados de una enfermedad rara. Tratado como una combinación desgraciada de *The Walking Dead* y *Call of Duty*, el episodio tiene un ritmo de narración tan lento que parece nunca empezar. Aburrido, sin sentido y para dejar pasar.

La entrega termina (y se corona) con "**Hated in the Nation**", un episodio que se centra en la investigación de una seguidilla de muertes misteriosas que están siniestramente conectadas con las redes sociales. Siendo la primera historia policial de la serie, "**Hated in the Nation**" demuestra que los problemas ocasionados por el abuso tecnológico no dependen de la tecnología misma sino de las personas que la manejan.

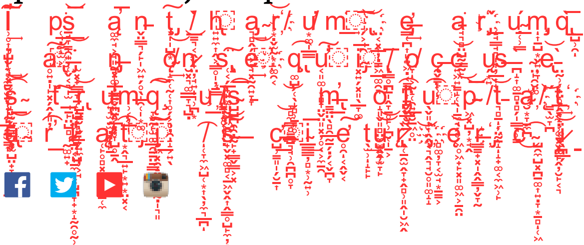
A pesar de sus errores en esta temporada, **Black Mirror** sigue siendo una gran crítica social mostrada de manera inteligente, entretenida y atrapante.

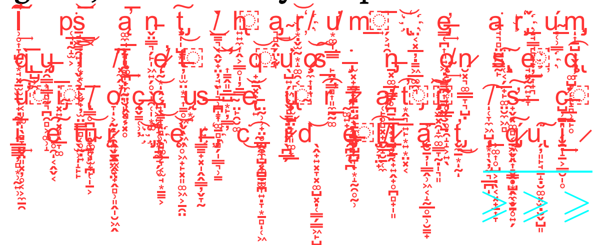
VEREDICTO

IMPERDIBLE



Ver también:
Utopia (2013-2014),
Inside No. 9 (2014),
Black Mirror (Reseña de temporadas anteriores).







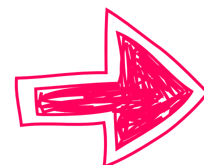
EL DOCTOR NO TAN EXTRAÑO

Texto Germán Perrotta **@GerJP**

El próximo 24 de noviembre, se estrena la película protagonizada por **Benedict Cumberbatch** (Sherlock) en los cines de nuestro país: **Doctor Strange**. El cirujano convertido en hechicero aparecerá en la pantalla grande y seguramente jugará un papel muy importante a futuro en el universo cinemático de "La Casa de las Ideas".

Sus cómics siempre estuvieron caracterizados por tener una amplia gama de colores y diseños lisérgicos que demostraban una gran creatividad por parte de sus autores, sobre todo por parte de Steve Ditko. Pero si nos guiamos por lo poco que se pudo ver en los trailers, los efectos especiales están más cercanos a los utilizados en películas como *Matrix* e *Inception* que a la psicodelia inherente de sus historietas. Ojalá que no sea del todo así y nos sorprendan con una fórmula que no sea la que venimos viendo desde *Iron Man*.

A continuación, les presentamos **cinco historias protagonizadas por Stephen Strange** para ir al cine sabiendo un poco más del personaje.



DOCTOR STRANGE

5. THE OATH

Esta miniserie escrita por **Brian K. Vaughan** (*Saga*, *The Private Eye*) y dibujada por **Marcos Martin** (*The Private Eye*) se concentra en la relación de **Strange** con su ayudante **Wong**, en la búsqueda de una cura para el tumor cerebral que tiene su compañero.

En esta aventura, su pasado como médico vuelve a ser un tema central debido al juramento hipocrático. Todo esto se mezcla con sus habilidades como el Hechicero Supremo y los conflictos morales que comienzan a presentarse. A ellos se les suma **Night Nurse**, quien tiene el mismo protagonismo que Strange y Wong a lo largo del cómic.

Vaughan logra diálogos muy buenos en la dinámica de este trío -como ya es costumbre del guionista- y los dibujos de Martin tienen un estilo muy retro que calza justo para el personaje y recuerdan al estilo de Steve Ditko en los años '60.

Autor
Brian K. Vaughan
Ilustrador
Marcos Martin
Entintado
Alvaro Lopez
Letras
Javier Rodriguez
Color
Willie Schubert





DR STRANGE & DR DOOM

4. TRIUMPH & TORMENT

En las vísperas de cada verano, **Doctor Doom** mantiene una batalla contra el Infierno para recuperar el alma de su madre. Y todos los años fracasa. Entonces, Doom decide cobrarle un favor a Strange, quien ante la imposibilidad de negarse lo ayuda a enfrentar al demonio **Mephisto**.

Durante esta historia, publicada en 1989, el "hechicero supremo" descubre que Doom no es el villano narcisista con delirios de grandeza que parece ser y se da cuenta de que tienen varias cosas en común que los unen. *Triumph and Torment* les brindó una relación compleja a futuro, como se pudo ver en *Secret Wars* de Jonathan Hickman.

Triumph and Torment es considerada como una de las mejores historias de ambos personajes. Todo gracias a un ultra combo que incluye el guión del legendario y subvalorado **Roger Stern**, los fantásticos dibujos de un **Mike Mignola** pre *Hellboy*, y el entintado de **Mark Badger**, que le da una perspectiva distinta y eleva el arte de Mignola.

Autor
Roger Stern,
Bill Mantlo,
Gerry Conway
Illustradores
Mike Mignola,
Gene Colan,
Kevin Nowlan
Entintado
Mark Badger





DOCTOR STRANGE

3.

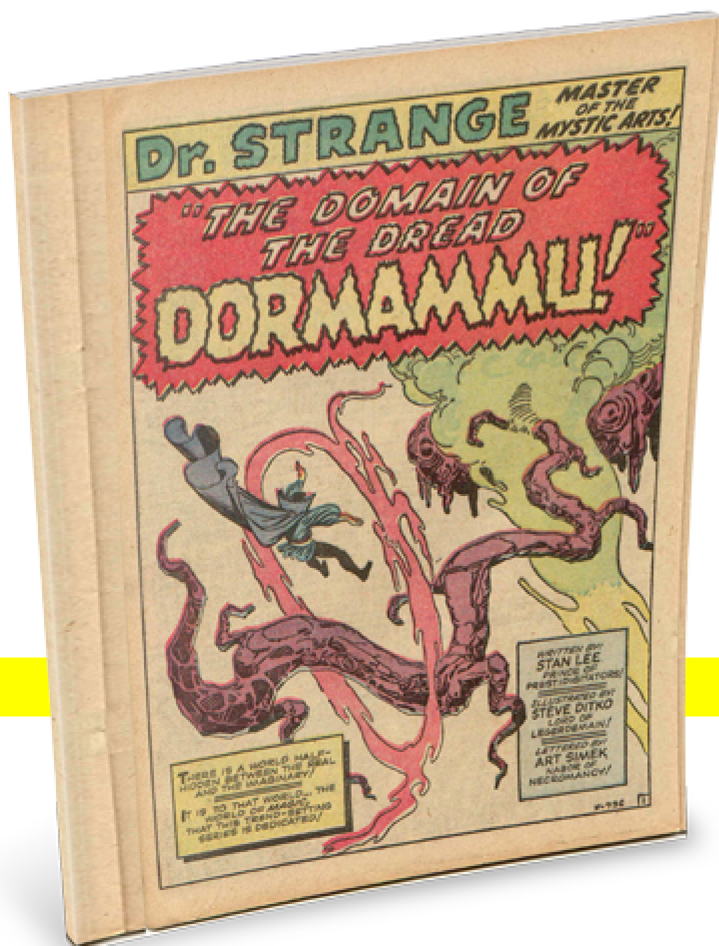
THE DOMAIN OF THE DREAD DORMAMMU

La aventura que se desarrolla durante **Strange Tales #126** y **#127**, publicados en 1964, introduce un montón de personajes y elementos claves en la mitología del Doctor.

Estos cómics -dibujados y escritos por **Steve Ditko** y **Stan Lee**- muestran al hechicero en su viaje a la Dark Dimension para combatir a **Dormammu**, un poderoso villano extradimensional que quiere invadir la Tierra. Strange es ayudado por una misteriosa mujer llamada Clea, y ambos son atacados por los Mindless Ones, una raza de criaturas no pensantes capaces de destruir cualquier cosa en su camino. A partir de este momento, Strange y Dormammu tienen que trabajar juntos para encerrar a estos bichos.

Cuando el Doctor regresa a la Tierra, se gana el **Eye of Agamotto** y su **Cloak of Levitation**, dos de las herramientas mágicas clásicas que el personaje que recibe de su maestro, el **Ancient One**.

Autor
Stan Lee
Ilustrador
Steve Ditko





DOCTOR STRANGE

2. THE ETERNITY SAGA

Este arco que arranca en **Strange Tales #130** y concluye en el **#146**, es la secuela de la historia mencionada anteriormente. **Dormammu** y **Barón Mordo** se juntan por primera vez para coparle la parada al Doctor y al Ancient One.

Strange tiene que buscar a la entidad cósmica llamada **Eternity** para que lo ayude a vencer a la dupla malvada que derrotó a su maestro y que pone en peligro su vida junto a la de Clea.

Autor
Stan Lee
Ilustrador
Steve Ditko

En este arco de 17 números, el Doctor pasa por todos los calvarios que se puedan imaginar: se queda ciego, le sacan los poderes. No le sale una. Ultra recomendado, Ditko estaba desatado.





DOCTOR STRANGE

1.

THE ORIGIN OF DOCTOR STRANGE

La audiencia está un algo cansada de las historias que muestran el origen de los personajes, pero la del Doc es bastante distinta de las que ya se vieron en las películas de superhéroes.

En **Strange Tales #115** se ve que Stephen Strange era un neurocirujano excelente y súper soberbio que las tenía todas...hasta que un accidente automovilístico le dañó las manos y le cortó su carrera como médico. Como su arrogancia seguía intacta, decidió viajar a la India y buscar al Ancient One para que lo cure. En el encuentro, el maestro le bajó los humos y se negó a curarlo ofreciéndole, en cambio, ser su mentor en las artes místicas, oferta que Stephen termina rechazando.

Sin embargo, como el viejo le vio pasta de hechicero, conjuró una tormenta que obligó al Doctor a quedarse con él y con Mordo, otro de sus estudiantes y futuro rival del Doc.

Autor
Stan Lee
Ilustrador
Steve Ditko



En conclusión, creemos que el director **Scott Derrickson** junto a los guionistas **C. Robert Cargill** y **Jon Spaihts** adaptaron alguna de estas cinco historias o hicieron una especie de mix entre todas ellas dentro de la primera película de **Stephen Strange** en el Universo Cinemático de **Marvel**. Habrá que ir a verla con estos cómics ya leídos y jugar a encontrar referencias dentro de ella sólo por el hecho de nerdearla un poco. O para criticarla con más fundamentos.


DOCTOR STRANGE RECOMMENDED READING!



Especial Pokémon: Con matraca hasta fin de año

POKEMONIMATION



Texto Solowi Fawles **@_daijoubanai**

Con motivo del nuevo juego y el **20º aniversario de la franquicia**, dos nuevos animes de **Pokémon** invaden nuestras pantallas. Como si fuera poco, con el lanzamiento de **Pokemon Sol y Luna**, veremos llegar a occidente el 19º largometraje animado de la franquicia. En este pequeño artículo te contamos todo lo que necesitás saber al respecto.



La sexta instancia del conocido, querido y a veces odiado **anime de Pokémon** llegó el pasado 17 de noviembre con algunos cambios importantes. Ash y su familia se trasladaron a la región de Alola, en donde nuestro protagonista deberá enfrentar uno de los retos más grandes de su historia como entrenador: asistir a la escuela en una región con clima paradisíaco.

Esta curiosa nueva trama vendrá acompañada por un notable cambio en el estilo de animación, lo que ha iniciado rumores de que el estudio OLM podría no estar vinculado por primera vez a una adaptación animada de Pokémon o, al menos, de que otro estudio podría tener el control creativo ¿Será bien recibido este nuevo arco argumental? Tendremos que esperar a que se desarrolle más durante más tiempo.

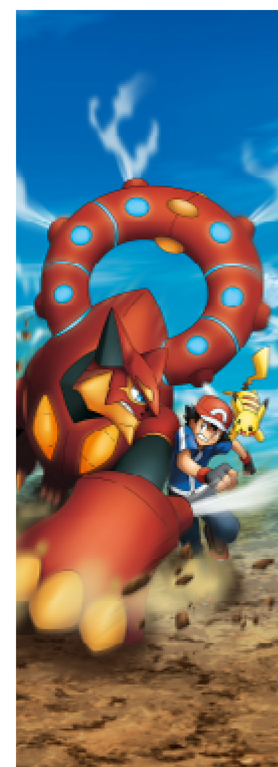
Para los que no tengan el tiempo de entrar en el debate o ponerse al día con una de las series de animación más largas de todos los tiempos, el pasado 16 de septiembre se estrenó una serie de 18 cortos -de entre 3 y 5 minutos- que se emitirán periódicamente por Youtube hasta el 23 de diciembre, con la denominación **Pokémon: Generaciones**. Orientada a un público mayor y nostálgico, la serie maneja una mezcla entre los cánones del manga **Pokémon Special** y de la línea principal de juegos de Pokémon, explorando ambos en situaciones reimaginadas que evocan tanto lugares como personajes y circunstancias, a través de todas las regiones, desde Kanto hasta a Kalos.

Al igual que en **Pokémon Origins**, éste anime contará con la colaboración de Production I.G. y Xebec junto a OLM, con la diferencia de que incluirá, además, al estudio norteamericano NBCUniversal.

¿También siguen las películas? Lamentamos informar que hasta ahora no hay información respecto a un largometraje enfocado en la séptima generación. Sin embargo, es probable que el año que viene los reciba con una, ya que se espera que la tercera y última película basada en los arcos argumentales de XY, se estrene en occidente a fines de este año: **Volcanion y la Maravilla Mecánica** contará una historia enfocada en dos nuevos pokemons: Volcanion y Magearna.

En esta entrega, Ash se verá unido por una misteriosa fuerza a Volcanion, un pokémon con aversión a los humanos, que a pesar de ello, deberá unir fuerzas con nuestro joven entrenador para rescatar al pokémon artificial Magearna, que fue capturado por un dirigente corrupto, que busca conquistar un reino mecánico.

Y con esta breve sinopsis, nos despedimos ¡Los esperamos para más información con nuestras copias de **Pokemon Sol y Luna** en las manos!



SUN & MOON



GLITCHY











HARDWARE

HYPERX CLOUDX PRO GAMING

UN EJEMPLO DE ERGONOMÍA Y SONIDO

Texto Alejandro Anzoleaga **@lale11**



Durante dos semanas tuvimos la oportunidad de probar los auriculares HyperX CloudX (HX-HSCX-SR/LA) en la única versión en la que están disponibles, en negro y gris. Estos auriculares son una mezcla entre los Cloud y los Cloud II, donde estos CloudX cuentan con certificación y autorización por parte de Xbox, obviamente compatibles con dicha consola y lógicamente también con PlayStation 4 y otros dispositivos con entrada 3.5 mm.

PACKAGING <<<<<<<<<<<<<<<<<<<<

Los HyperX CloudX tienen una presentación de lujo. La llamativa caja de cartón tiene los colores característicos de los productos de la gama HyperX, un color base negro, sumando una clara franja superior de color verde; la cual encontramos en todos los productos oficiales de Xbox. Este diseño va acompañado con laca UV sectorizada brillante con una buena imagen a tamaño completo de los auriculares y micrófono. En la parte posterior de la caja podemos ver las características de los HyperX CloudX en 6 idiomas diferentes (micrófono con cancelación de ruido, espuma viscolástica, compatibilidad con el gamepad inalámbrico Xbox Élite y con los gamepads de Xbox One, control de sonido integrado, conexión jack de 3,5mm, estructura de aluminio, diafragmas de 53mm de neodimio).

"Los auriculares HyperX CloudX se encuentran doblemente protegidos por un estuche de funda rígida que permite transportarlos cómodamente a donde quieras."

En el interior de la caja encontramos información referente a la garantía en hasta 30 idiomas distintos. Luego de abrir la tapa superior encontramos una caja de color negro, que es la que contiene los HyperX CloudX. Una vez abierta, nos encontramos con un pequeño manual de usuario, una hoja de presentación y una capa de espuma que protegen perfectamente al producto.

Llamativamente, los HyperX CloudX se encuentran doblemente protegidos por un estuche de funda rígida que permite transportarlos cómodamente a donde quieras. Punto a favor por incluirlo. Junto a estos auriculares incluyen unas almohadillas de tela de recambio (las que trae por defecto son de cuerina) con un borde de color negro y un interior verde, el micrófono extraíble y un adaptador jack de 3.5 mm de 4 vías a dos jacks de 3.5 mm (1xStereo a 2xMono) de 2 metros de longitud. Gran punto a favor por el alcance del cable y el mic extraíble.








2M


HYPERX
CLOUDX
PRO GAMING HEADSET
AWARD-WINNING COMFORT
IMMERSIVE IN-GAME
DURABLE ALUMINUM FRAME
Kingston
HYPERX
XBOX



PRUEBAS <<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<

Durante dos semanas de uso intensivo comprobamos que la comodidad en el uso es excelente. Su ergonomía llega a un nivel superior, la diadema ajustable presiona lo justo para mantener los auriculares en su sitio sin incomodar en lo más mínimo. Estos auriculares tienen un peso aproximado de 300 gramos, aparentando una robustez excepcional. Las pocas zonas de plástico que tiene son de alta resistencia.

Los HyperX CloudX tienen una caja de resonancia grande, que proporcionan una insonorización magnífica. Las almohadillas de piel sintética aíslan el sonido exterior en un 80% mientras que las de tela aproximadamente un 50%. Su selección puede variar dependiendo por el calor ambiente (para combatir la transpiración en altas temperaturas lo mejor es la tela), además de la preferencia al tacto.

La experiencia sonora (bajos / medios / graves) con los audífonos es muy buena, ya sea en videojuegos, películas o música, los sonidos son muy nítidos y no presentan ningún tipo de distorsión.

El micrófono extraíble es otro punto a favor, ya sea para el transporte o si no lo requerimos en el uso diario. Viene con un flitro anti-pop y su conexión es estándar, un jack de 3.5mm con el que nos será muy fácil conectar y desconectar. Es ideal para uso cotidiano en juegos, chats o videollamadas. Tiene la certificación de *TeamSpeak* y la compatibilidad con aplicaciones como *Discord*, *Skype*, *Ventrilo*, *Mumble* y *RaidCall*.

"El control de audio no tiene el moderno diseño como otros HyperX, y eso le resta puntos por la fragilidad que posee su rueda de volumen. Tal sistema arcaico no se complementa con el resto de la calidad del producto."

El cable posee un control de audio de fácil manejo para controlar el volumen y cancelación de micrófono. Sin embargo, no tiene el moderno diseño ajustable USB como otros modelos de HyperX, y eso le resta puntos por la "fragilidad" que posee su rueda del volumen. Tal sistema arcaico no se complementa con el resto de la calidad del producto. Además, mientras jugamos, la cancelación del micrófono requiere un movimiento extra que puede ser molesto por tener que soltar el gamepad.

Finalmente, el punto más delicado para hablar es sobre el precio. Sugerido a $2.199, los HyperX CloudX Pro Gaming (Xbox) valen la pena por su calidad global, sin embargo, el tema del control de volúmen no es un detalle menor. La fragilidad en ese punto del cable nos lleva a mirar a la versión hermana del HyperX, los Cloud II, ya que poseen un control moderno y ajustable vía USB. De hecho, es más factible encontrarse en las tiendas un Cloud II que un Pro Gaming. Igualmente, ambos son recomendables de adquirir teniendo en cuenta esa "pequeña" diferencia. ◢

TE ACOMPAÑAMOS
A DONDE QUIERAS

ISSUU APP

ANDROID

WINDOWS PHONE

APPLE IOS





ISSUU.COM/GLITCHYFRAMES



